

## **BAB IV PEMBAHASAN**

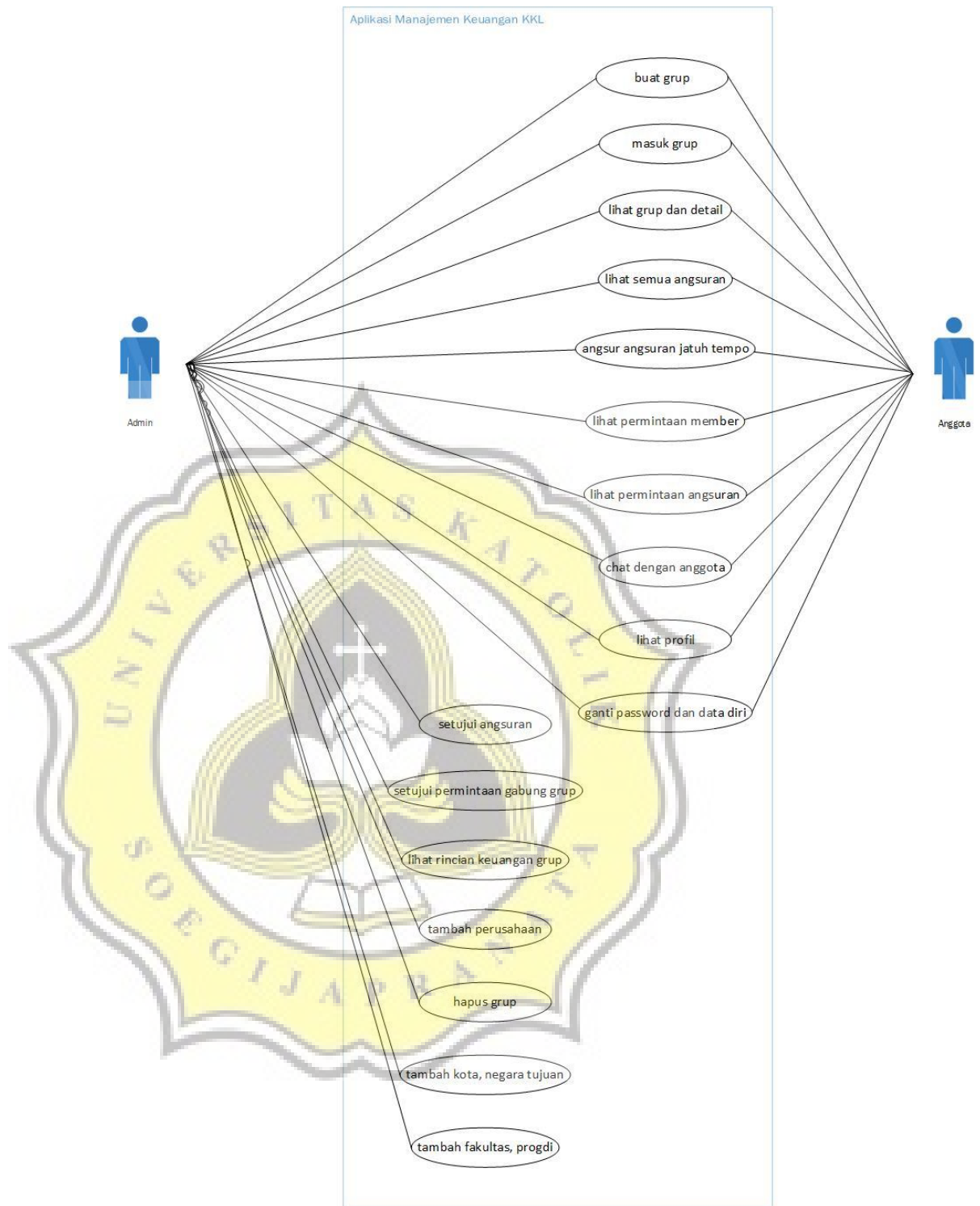
### **4.1 Perancangan aplikasi manajemen keuangan KKL yang terorganisir**

Sebelumnya para mahasiswa merancang kegiatan KKL secara manual (tidak menggunakan aplikasi), mahasiswa merancang KKL dengan kurang terorganisir seperti jika ingin mengangsur harus mencari bendahara dulu, jika tidak ada harus dihubungi kembali, bendahara bisa saja lupa mencatat angsuran, mahasiswa yang mengangsur bisa saja kehilangan kuitansi angsuran, dan sebagainya. Karena itu Aplikasi Manajemen Keuangan KKL ini akan dibuat menampung kebutuhan di atas agar memudahkan para mahasiswa dalam pengelolaan KKL. Seperti aplikasi mengkordinir mahasiswa dalam merencanakan KKL, pencatatan dan penyimpanan angsuran, dan aplikasi chatting untuk memudahkan komunikasi para anggota.

#### **4.1.1 Perancangan Aplikasi**

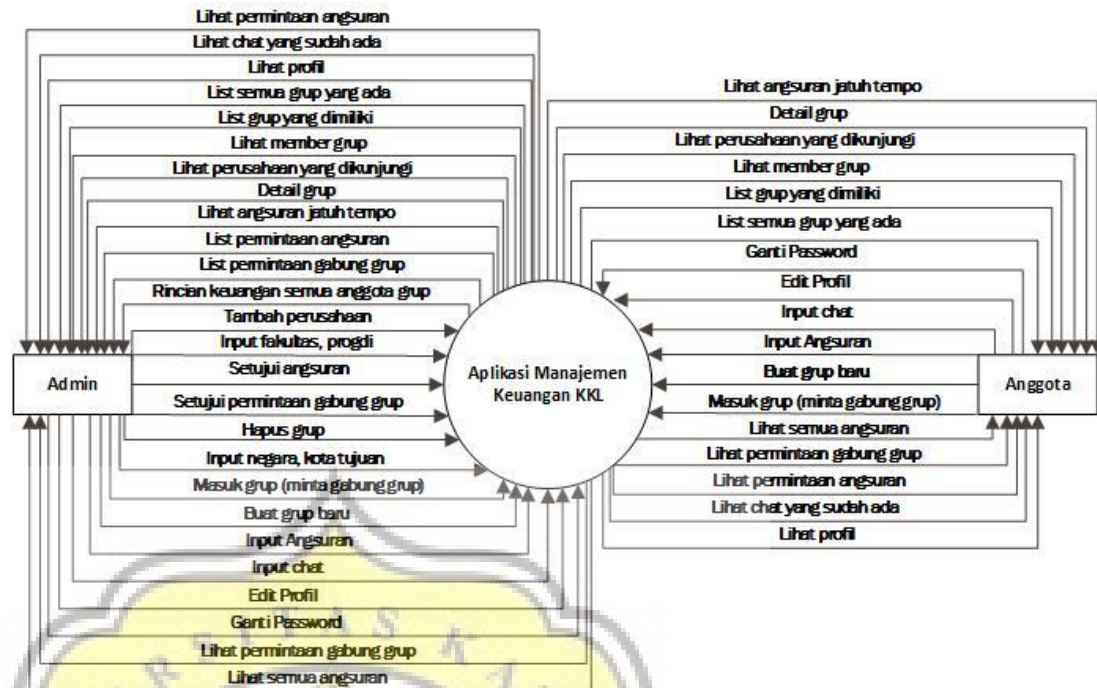
##### **4.1.1.1. Usecase Diagram**

Berikut merupakan usecase diagram dari setiap role yaitu admin dan anggota.



Gambar 4. 1 Usecase Diagram Role Admin dan Anggota

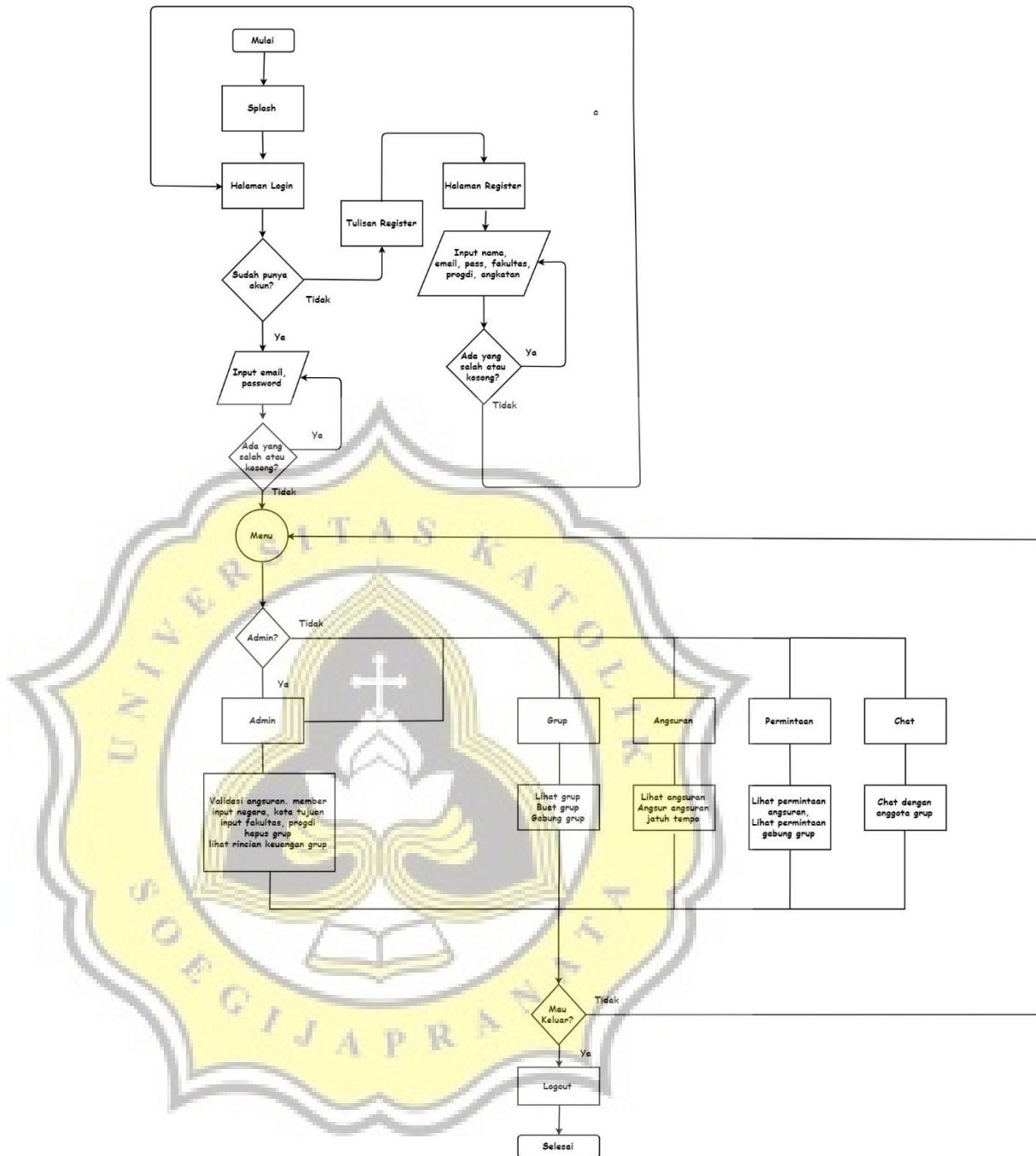
#### 4.1.1.2. Context Diagram



Gambar 4. 2 Context Diagram Aplikasi Manajemen Keuangan KKL

#### 4.1.1.3. Flowchart

##### 1. Flowchart aplikasi



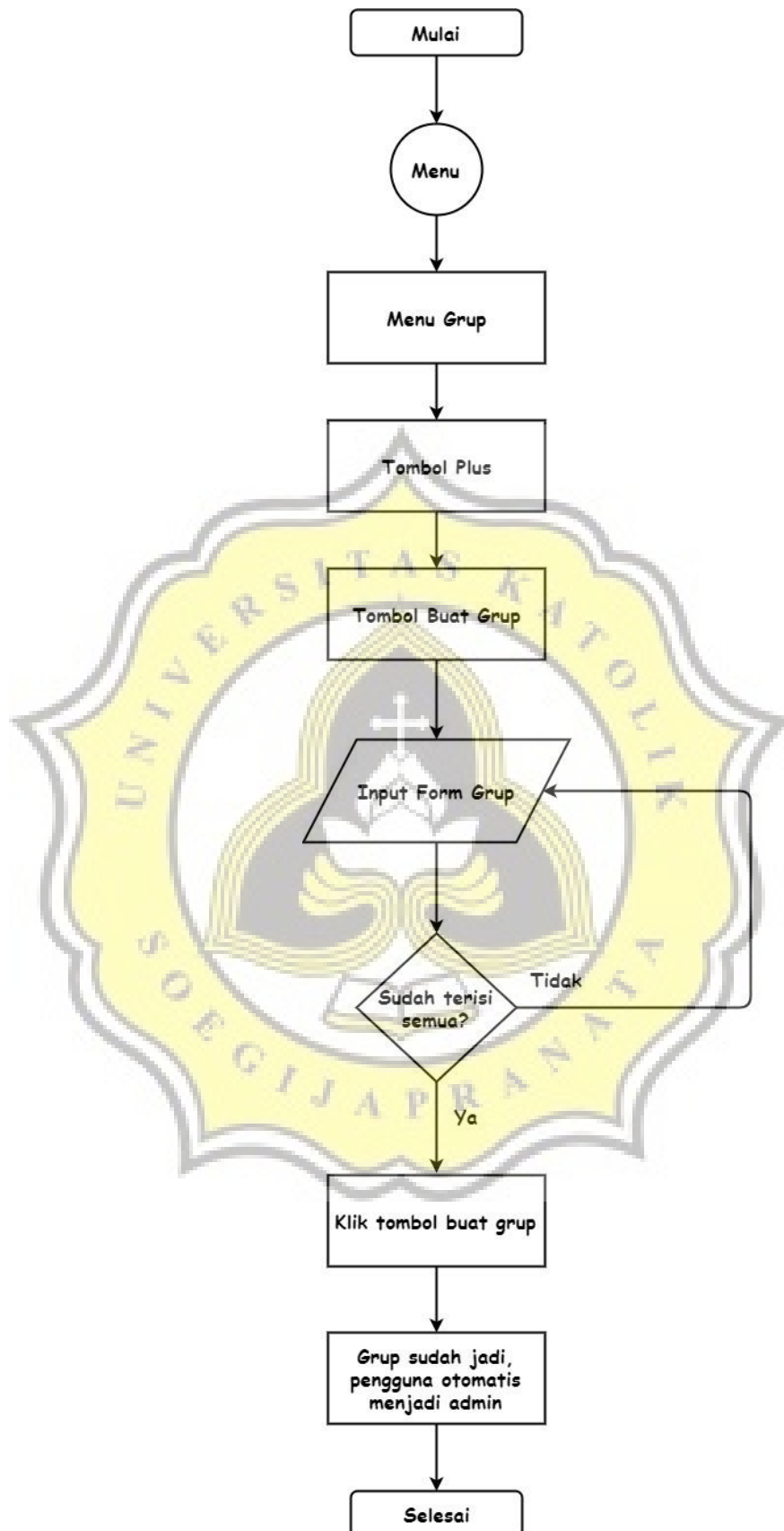
**Gambar 4. 3 Flowchart Aplikasi**

Alur aplikasi ini dimulai dengan splash screen, lalu muncul halaman login. Apabila pengguna belum memiliki akun klik register. Setelah itu pengguna akan masuk ke dalam menu utama. Menu utama berisikan menu grup, angsuran, permintaan, dan chat. Namun apabila pengguna merupakan admin dari grup maka ada menu tambahan yaitu menu “admin”. Semua user dapat menjadi

admin hanya dengan membuat grup baru. Satu grup hanya memiliki satu admin saja. Selain itu aplikasi ini memungkinkan user memiliki lebih dari satu grup. Hal ini dikarenakan mahasiswa dapat mengikuti kegiatan KKL lebih dari satu kali. Dalam aplikasi ini pengguna dapat mengangsur angsuran untuk KKL, chat dengan sesama anggota grup, dan lain sebagainya.

2. Proses pengguna membuat grup dan menjadi ketua atau admin grup.



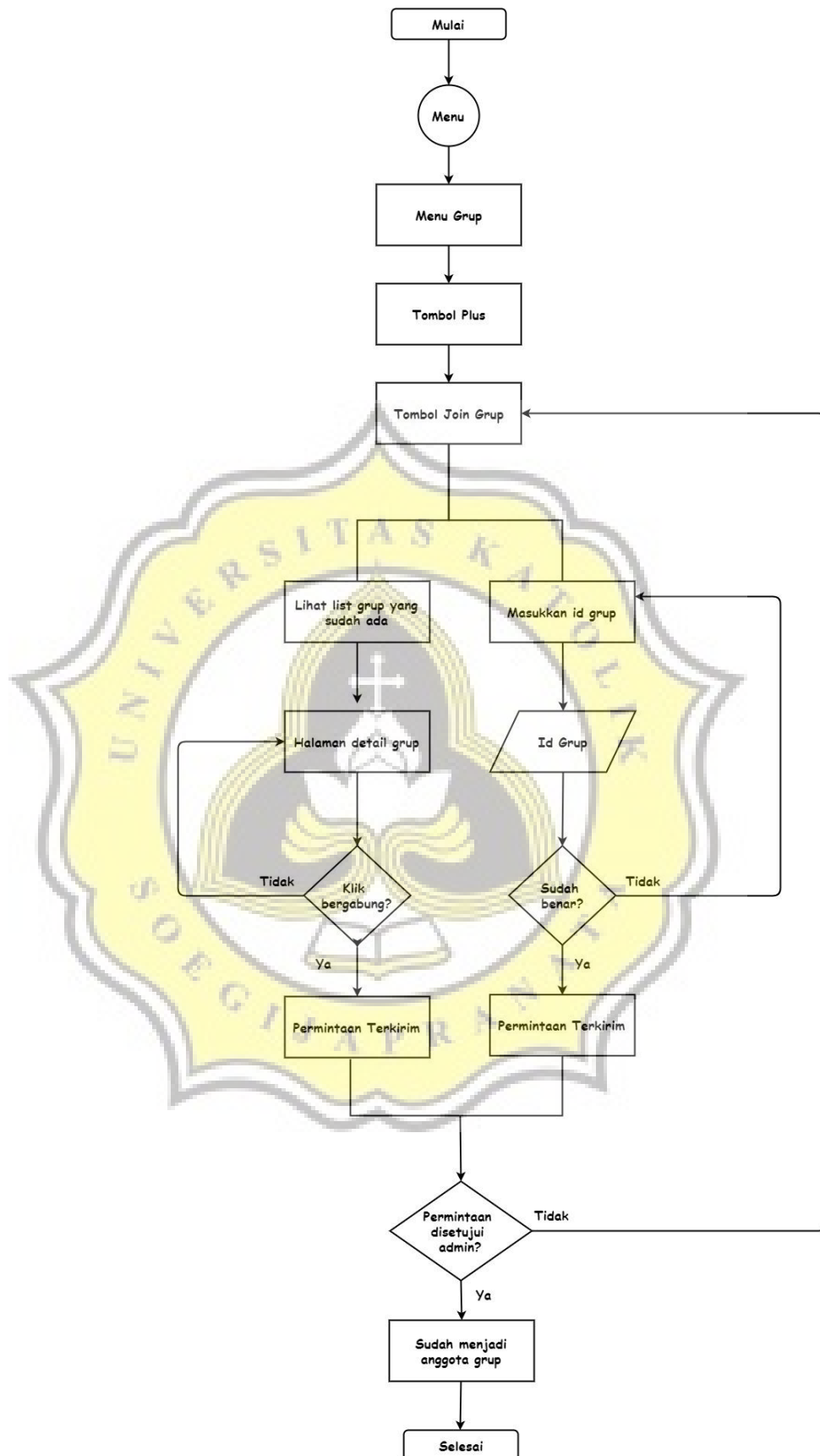


Gambar 4. 4 Flowchart Membuat Grup dan Menjaadi Admin Grup

Pertama, pengguna masuk ke dalam menu grup, klik pada tombol “+” di pojok kanan bawah. Setelah itu klik lagi tombol “buat grup”. Isi semua form yang ada. Jika sudah terisi semua, klik tombol “add grup”. Secara otomatis pengguna sudah menjadi admin atau ketua grup tersebut.

3. Proses pengguna masuk menjadi anggota dalam sebuah grup





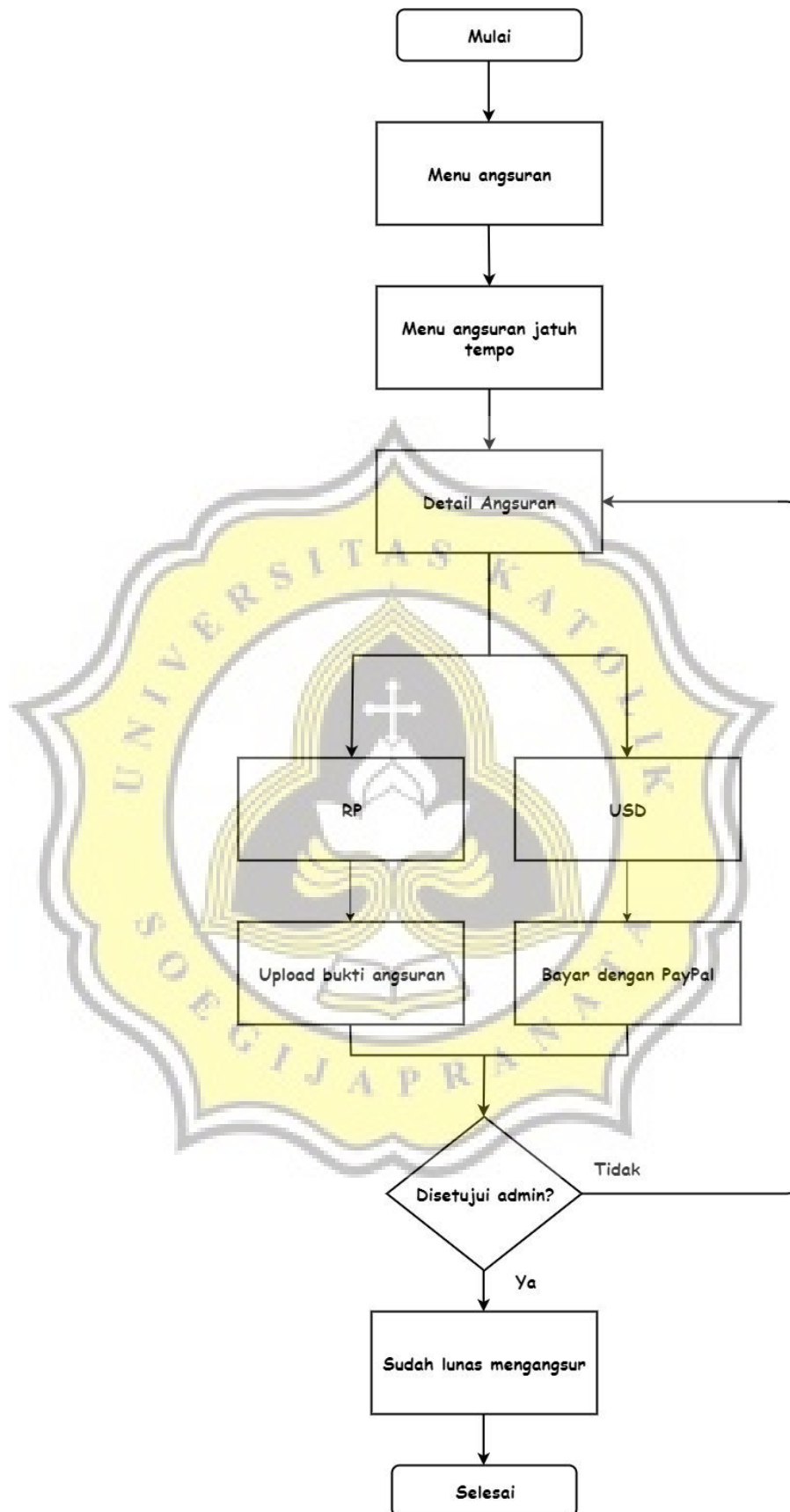
**Gambar 4. 5 Flowchart Masuk Menjadi Anggota Grup**



Pengguna masuk kedalam halaman grup lalu klik tombol “+” yang ada di pojok bawah kanan kemudian pilih “Join Grup”. Setelah itu pengguna dapat memilih antara 2 metode join grup. Yang pertama lihat list dan yang kedua memasukkan kode. Setelah permintaan bergabung terkirim, maka admin akan menyetujui permintaan.

#### 4. Proses mengangsur



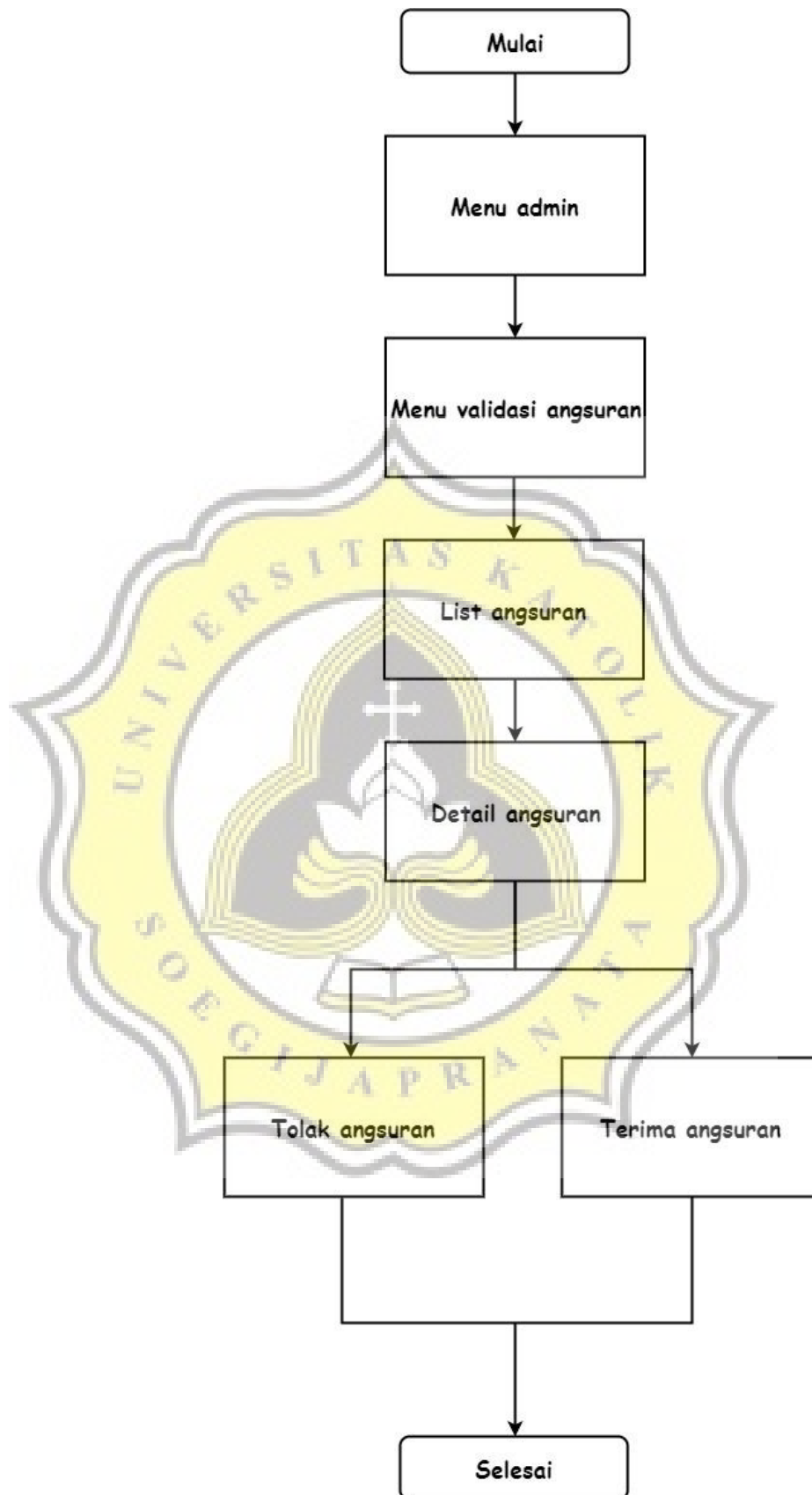


Gambar 4. 6 Flowchart Mengangsur

Pengguna masuk ke dalam halaman angsuran, pilih menu angsuran jatuh tempo. Jika grup yang dimiliki anggota tersebut menggunakan mata uang rupiah maka anggota akan mengangsur dengan menggunakan metode transfer. Sedangkan jika grup yang dimiliki menggunakan mata uang dollar, maka anggota akan mengangsur dengan menggunakan metode PayPal. Setelah itu anggota hanya perlu menunggu admin menyetujui angsuran.

5. Proses admin memvalidasi angsuran



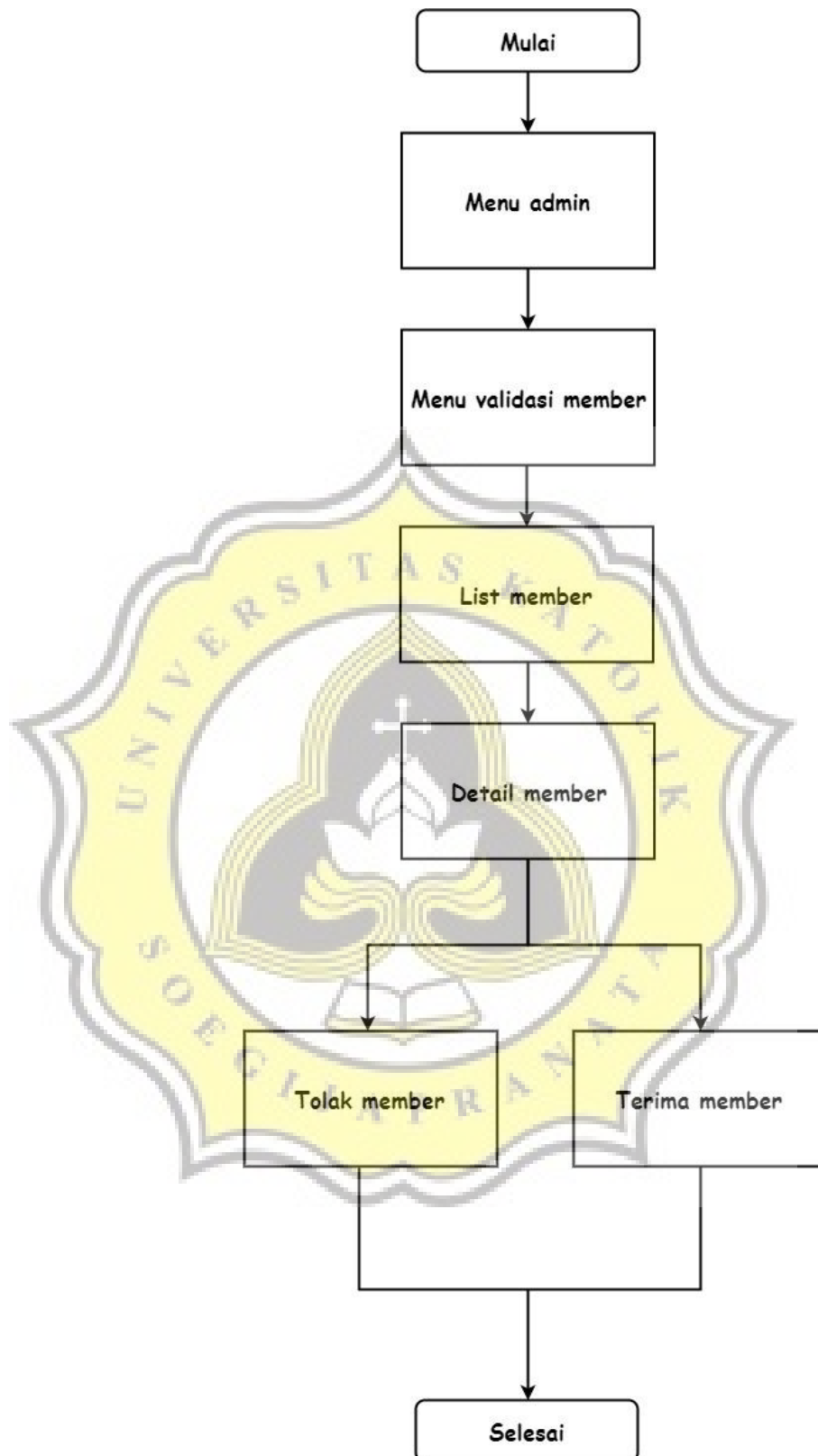


**Gambar 4. 7** Flowchart Admin Memvalidasi Angsuran

Admin masuk kedalam menu admin, pilih menu validasi angsuran. Pilih angsuran yang akan divalidasi, maka akan muncul detail angsuran. Admin menyetujui atau menolaknya.

6. Proses admin memvalidasi permintaan bergabung dalam grup



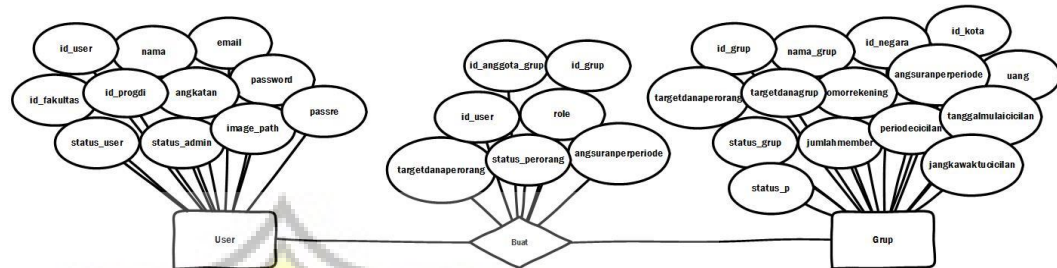


**Gambar 4. 8 Flowchart Admin Memvalidasi Permintaan Bergabung dalam Grup**

Admin masuk kedalam menu admin, pilih menu validasi member. Pilih member yang akan divalidasi, maka akan muncul detail calon member. Admin menyetujui atau menolaknya.

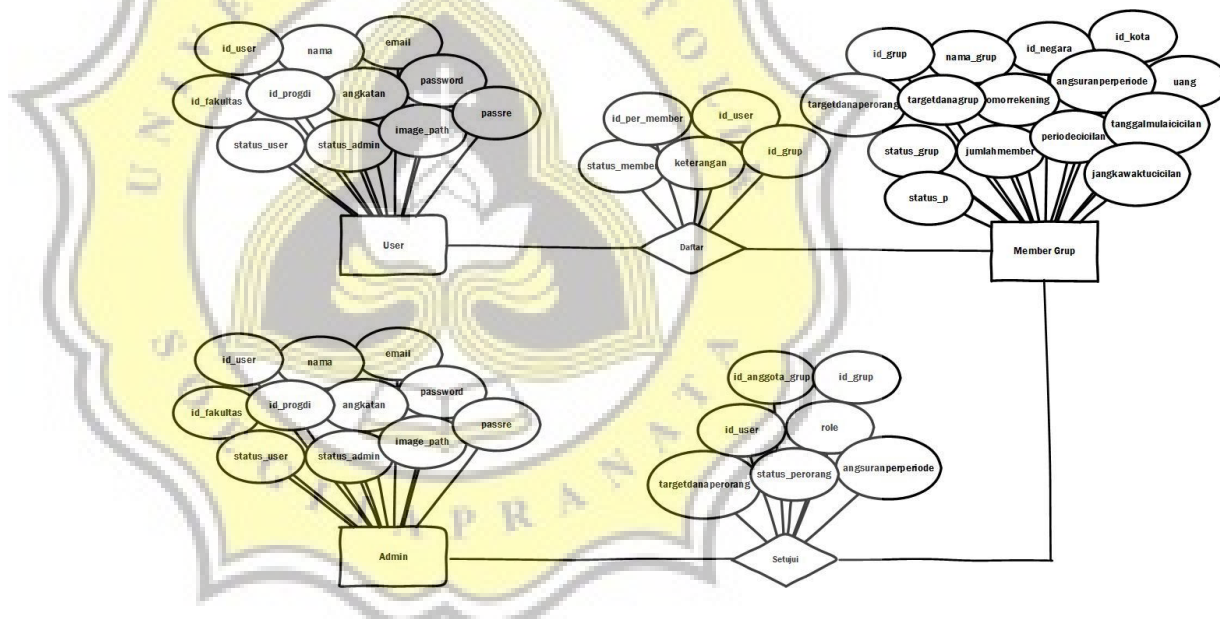
#### 4.1.1.4. Diagram ER

##### 1. Diagram ER user membuat grup dan menjadi admin



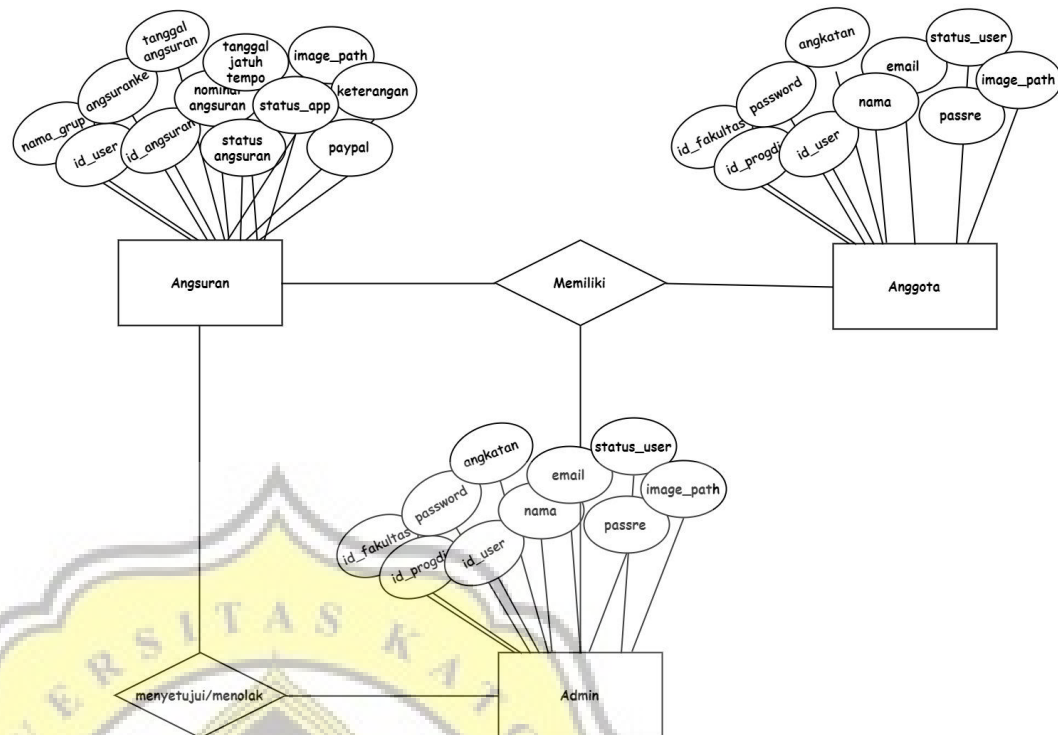
Gambar 4. 9 Diagram ER User Membuat Grup

##### 2. Diagram ER anggota bergabung dalam grup



Gambar 4. 10 Diagram ER Anggota Bergabung dalam Grup

##### 3. Diagram ER admin, anggota, dan angsuran



Gambar 4. 11 Diagram ER Admin, Anggota, dan Grup

#### 4.1.2 Perancangan Database

Selanjutnya sebelum membuat program, database terlebih dahulu dirancang dan dibuat. Untuk mewujudkan aplikasi yang terorganisir dibuatlah sebuah database dengan beberapa tabel didalamnya dengan berbagai fungsi yang berbeda. Database ini diletakkan di web hosting dengan alamat <https://www.000webhost.com>.

Untuk aplikasi “Manajemen Keuangan KKL” database diberi nama id6432094\_kkl. Dalam database id6432094\_kkl terdapat 11 tabel yaitu :

##### 1. Tabel user

Tabel user menampung semua data para pengguna yang melakukan registrasi mulai dari nama, email, password, id fakultas, id program studi, foto profil. Id fakultas dan id progdi didapatkan dengan menghubungkan tabel ini dengan tabel fakultas dan progdi.



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	<b>id_user</b> 🔑	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	<b>nama</b>	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No	None		
3	<b>email</b>	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No	None		
4	<b>password</b>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		
5	<b>passre</b>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		
6	<b>id_fakultas</b>	int(2)			Yes	NULL		
7	<b>id_progdi</b>	int(2)			Yes	NULL		
8	<b>angkatan</b>	int(4)			Yes	NULL		
9	<b>status_user</b>	enum('0', '1')	latin1_swedish_ci		No	0		
10	<b>status_admin</b>	enum('0', '1')	latin1_swedish_ci		No	0		
11	<b>image_path</b>	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		

Gambar 4. 12 Tabel user

2. Tabel fakultas

Tabel fakultas berfungsi untuk menyimpan nama dan id fakultas yang ada. Sehingga pada tabel lain hanya perlu dimasukkan id fakultas saja.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	<b>id_fakultas</b> 🔑	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	<b>nama_fakultas</b>	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		

Gambar 4. 13 Tabel fakultas

3. Tabel progdi


Tabel progdi berfungsi untuk menyimpan id fakultas, nama progdi, dan id progdi yang ada. Dengan adanya id fakultas tabel progdi menyambung dengan tabel fakultas.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	<b>id_progdi</b> 🔑	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	<b>id_fakultas</b>	int(10)			No	None		
3	<b>nama_progdi</b>	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		

Gambar 4. 14 Tabel progdi

4. Tabel grup


Tabel grup bertugas menampung informasi grup yang dibuat oleh pengguna mulai dari nama grup, tujuan kkl, uang yang diperlukan, periode angsuran, tanggal mulai mengangsur, jangka waktu angsuran.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_grup 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	nama_grup	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		
3	id_negara	int(11)			No	None		
4	id_kota	int(11)			No	None		
5	uang	enum('RP', 'USD')	latin1_swedish_ci		No	None		
6	targetdanaperorang	bigint(11)			No	None		
7	targetdanagrup	bigint(11)			No	None		
8	nomorrekening	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		
9	angsuranperperiode	bigint(100)			No	None		
10	tanggalmulaicicilan	date			No	None		
11	jangkawaktucicilan	int(4)			No	None		
12	periodecicilan	enum('mingguan', 'bulanan')	latin1_swedish_ci		No	None		
13	jumlahmember	int(11)			No	None		
14	status_grup	enum('0', '1')	latin1_swedish_ci		No	0		

**Gambar 4. 15 Tabel grup**

5. Tabel negara


Tabel negara berfungsi untuk menyimpan nama dan id negara yang ada. Sehingga pada tabel lain hanya perlu dimasukkan id negara saja.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_negara 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	nama_negara	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		

**Gambar 4. 16 Tabel negara**

6. Tabel kota

Tabel kota berfungsi untuk menyimpan id negara, nama kota, dan id kota yang ada. Dengan adanya id negara tabel kota menyambung dengan tabel negara.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_negara	int(11)			No	None		
2	id_kota 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
3	nama_kota	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		

**Gambar 4. 17 Tabel kota**

7. Tabel anggotagrup

Tabel anggotagrup menyambung dengan tabel grup. Tabel ini berisikan data anggota yang bergabung pada grup-grup yang ada.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_anggota_grup	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None		
3	id_grup	int(11)			No	None		
4	role	enum('admin', 'member')	latin1_swedish_ci		No	member		
5	targetdanaperorang	int(11)			No	None		
6	angsuranperperiode	int(100)			No	None		
7	status_perorang	enum('0', '1')	latin1_swedish_ci		No	0		

Gambar 4. 18 Tabel anggotagrup

#### 8. Tabel angsuran

Setiap kali pengguna membuat sebuah grup atau bergabung dengan grup yang ada, maka secara otomatis menginput angsuran yang masih kosong sesuai dengan periode dan jangka waktu yang telah dipilih.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_angsuran	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None		
3	id_grup	int(11)			No	None		
4	angsuranke	int(11)			No	None		
5	tanggal_angsuran	date			Yes	NULL		
6	tanggal_jatuhtempo	date			No	None		
7	uang	enum('RP', 'USD')	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		
8	nominal_angsuran	bigint(100)			No	None		
9	status_angsuran	enum('belum', 'sedang', 'sudah')	latin1_swedish_ci		No	belum		
10	status_app	enum('0', '1', '2', '3')	latin1_swedish_ci		No	0		
11	image_path	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		
12	keterangan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		
13	paypal	enum('0', '1')	latin1_swedish_ci		No	0		

Gambar 4. 19 Tabel angsuran

#### 9. Tabel per\_member

Tabel per\_member menyimpan data permintaan bergabung dalam sebuah grup yang diajukan oleh pengguna.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_per_member	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None		
3	id_grup	int(11)			No	None		
4	status_member	enum('0', '1', '2', '3')	latin1_swedish_ci		No	0		
5	keterangan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		

**Gambar 4. 20 Tabel per\_member**

#### 10. Tabel rincian\_perusahaan

Tabel rincian\_perusahaan berfungsi untuk menyimpan data perusahaan mana saja yang akan dikunjungi oleh suatu grup yang akan mengadakan KKL.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_rincian	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	id_grup	int(11)			No	None		
3	perusahaan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		
4	tanggaldatang	date			No	None		
5	jamdatang	time			No	None		
6	jampulang	time			No	None		

**Gambar 4. 21 Tabel rincian\_perusahaan**

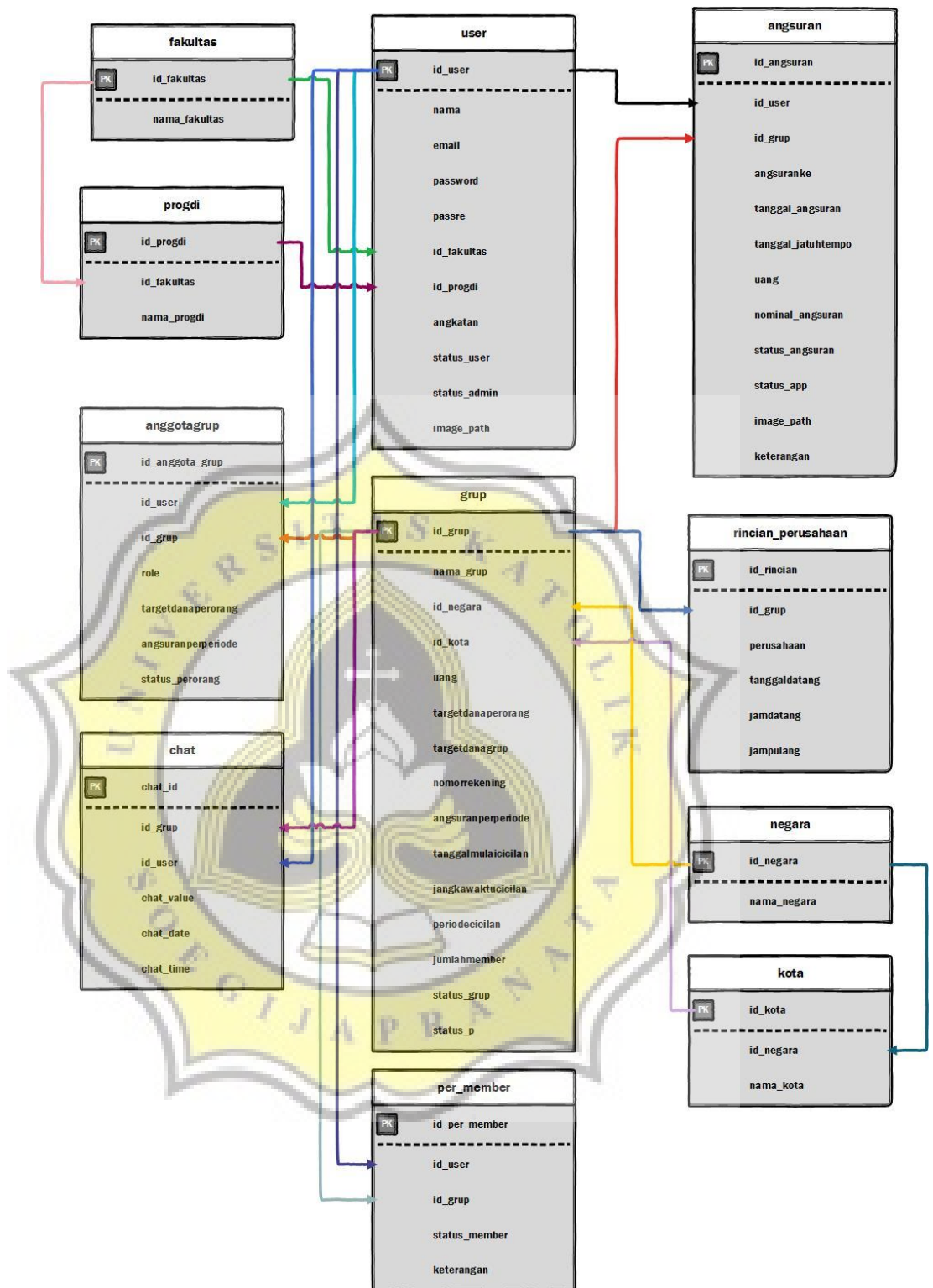
#### 11. Tabel chat

Tabel chat menyimpan chat setiap grup.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	chat_id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	id_grup	int(11)			No	None		
3	id_user	int(11)			Yes	NULL		
4	nama_user	varchar(500)	latin1_swedish_ci		No	None		
5	chat_value	varchar(10000)	latin1_swedish_ci		No	None		
6	chat_date	date			No	None		
7	chat_time	time			Yes	NULL		

**Gambar 4. 22 Tabel chat**

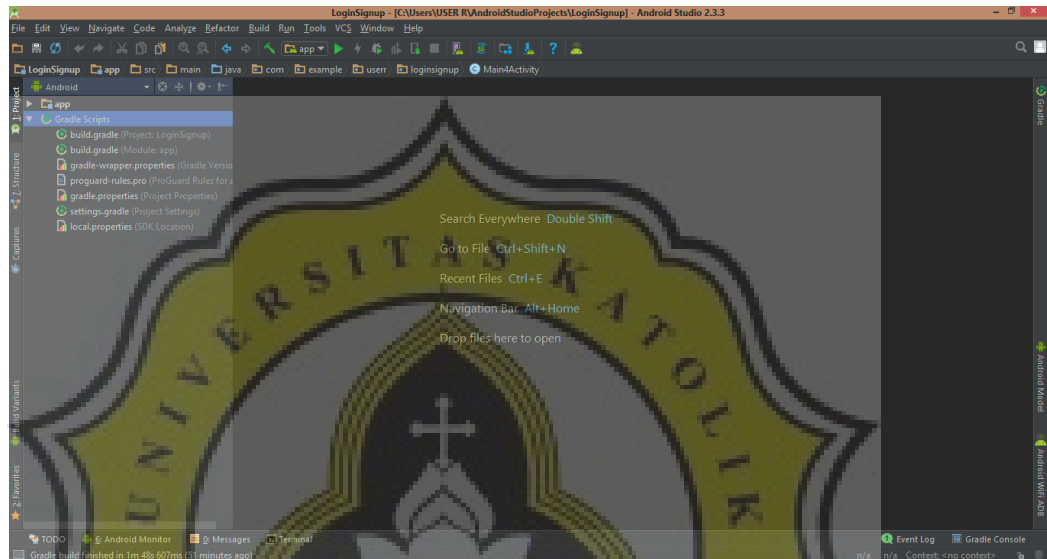
Tabel-tabel tersebut memiliki relasi satu dengan lainnya. Berikut merupakan relasi tabel –tabel yang terdapat dalam database id6432094\_kkl.



Gambar 4. 23 Relasi Antar Tabel Database id6432094\_kkl

#### 4.1.3 Pemrograman dan Pembahasan Aplikasi

“Aplikasi Manajemen Keuangan KKL” merupakan aplikasi yang membantu para mahasiswa dalam merencanakan kegiatan KKL (Kuliah Kerja Lapangan). Aplikasi ini berbasis android yang dibuat dengan menggunakan software yang bernama Android Studio yang disambungkan dengan database MySQL menggunakan bahasa pemrograman PHP.



**Gambar 4. 24 Software Android Studio**

Pada aplikasi ini, terdapat dua user yaitu admin dan pengguna biasa. Pengguna biasa hanya bisa mengangsur dengan PayPal, mengunggah bukti transfer, melihat angsuran, melihat permintaan angsuran dan member.

Sedangkan admin dapat memvalidasi permintaan angsuran dan member, menambahkan fakultas dan progdi, menambahkan negara dan kota tujuan. Pengguna biasa dapat menjadi admin dengan cara membuat grup baru.

Saat membuka aplikasi ini akan muncul splash screen. Splash screen ini akan muncul selama 3 detik. Kode Program 4.1 merupakan javascript dari splash screen.

```
package com.example.userr.loginsignup;  
import android.content.Intent;
```

```

import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.animation.Animation;
import android.view.animation.AnimationUtils;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
public class Splash extends AppCompatActivity {
    private TextView ivv;
    private ImageView iv;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_splash);
        iv = (ImageView)findViewById(R.id.iv);
        Animation myanim = AnimationUtils.loadAnimation(this,
R.anim.mytransision);
        iv.startAnimation(myanim);
        final Intent i = new Intent(this, HomeActivity.class);
        Thread timer = new Thread(){
            public void run(){
                try{
                    sleep(3000);
                } catch (InterruptedException e){
                    e.printStackTrace();
                }
            }
            finally {
                startActivity(i);
                finish();
            }
        }
    };
    timer.start();

```

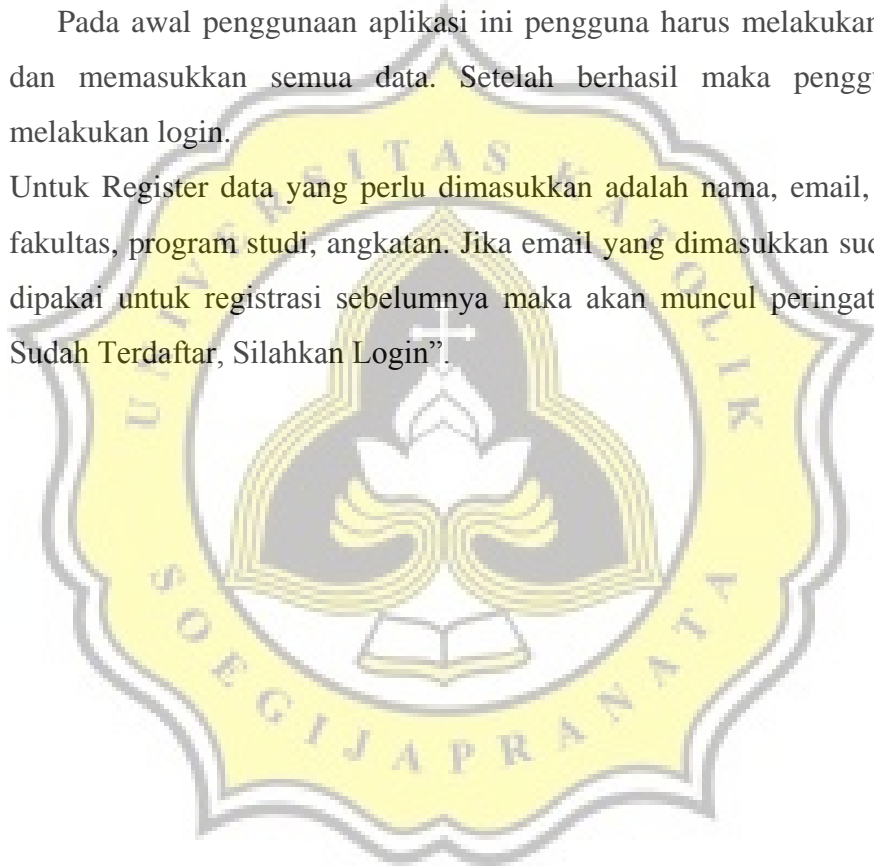
```
}  
}
```

#### **Kode Program 4. 1 Javascript Splash Screen**

Setelah splash screen selesai tampil maka akan muncul halaman login. Hal ini dapat dilakukan dengan Intent. Intent merupakan jembatan untuk berkomunikasi antar activity dalam Android Studio. Namun apabila pengguna sudah melakukan login maka secara otomatis setelah splash screen selesai masuk ke dalam halaman utama.

Pada awal penggunaan aplikasi ini pengguna harus melakukan registrasi dan memasukkan semua data. Setelah berhasil maka pengguna harus melakukan login.

Untuk Register data yang perlu dimasukkan adalah nama, email, password, fakultas, program studi, angkatan. Jika email yang dimasukkan sudah pernah dipakai untuk registrasi sebelumnya maka akan muncul peringatan “Email Sudah Terdaftar, Silahkan Login”.







**Gambar 4. 25 Contoh Peringatan Email Sudah Terdaftar**

Berikut script untuk membuat peringatan tersebut.

```
try{
    JSONObject jsonObject = new JSONObject(response);
    String success = jsonObject.getString("success");

    if(success.equals("1")){
        Toast.makeText(RegisterActivity.this,"Register
        Success!",Toast.LENGTH_SHORT).show();

        Intent intent = new Intent(RegisterActivity.this,
        LoginActivity.class);
```

```

intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP);

        startActivity(intent);

        finish();

    }else if(success.equals("2")){

        Toast.makeText(RegisterActivity.this,"Email Sudah
Terdaftar, Silahkan Login",Toast.LENGTH_SHORT).show();

        loading.setVisibility(View.GONE);
        btn_regist.setVisibility(View.VISIBLE);

    }

    } catch (JSONException e) {
        e.printStackTrace();
        Toast.makeText(RegisterActivity.this,"Register
Error!" +e.toString(),Toast.LENGTH_SHORT).show();

        loading.setVisibility(View.GONE);
        btn_regist.setVisibility(View.VISIBLE);

    }

```

#### **Kode Program 4. 2 Javascript Pembuatan Peringatan**

Awalnya email akan dicek apakah sudah ada dalam database atau belum. Setelah dicek, apabila sudah terdaftar maka akan ditangkap oleh Javascript dan mengeluarkan toast yang berbunyi “Email Sudah Terdaftar, Silahkan Login” seperti pada gambar 4.25.

Selanjutnya agar semua field pada form register diisi semua maka apabila salah satu field tidak diisi maka akan muncul peringatan.

**Gambar 4. 26 Peringatan Field Kosong Pada Halaman Register**

**Gambar 4.26**

Selanjutnya data yang dibutuhkan untuk melakukan login hanya email dan password saja. Sama seperti register, jika terdapat field yang tidak diisi maka akan muncul peringatan untuk mengisi field tersebut.

Berikut merupakan script untuk proses login.

```
<?php
```

```

require_once 'conects.php';
if ($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST') {
    $email = $_POST['email'];
    $password = $_POST['password'];
    $pass=md5($password);
    $sql = "SELECT * FROM user WHERE email='$email' and
password='$pass' ";
    $response = mysql_query($sql);
    $result = array();
    $result['login'] = array();
    if ( mysql_num_rows($response) >0 ) {
        while($row=mysql_fetch_array($response)){
            $index['name'] = $row['nama'];
            $index['email'] = $row['email'];
            $index['id_user'] = $row['id_user'];
            $index['status_admin']=$row['status_admin'];
            array_push($result['login'], $index);
            $result["success"] = "1";
            $result["message"] = "success";
            echo json_encode($result);
            mysql_close();
        } } else {
            $result["success"] = "0";
            $result["message"] = "error";
            echo json_encode($result);
            mysql_close();
        } }
?>

```

#### Kode Program 4. 3 PHP untuk Proses Login

Bagi para pengguna yang lupa password akun Aplikasi Manajemen Keuangan KKL tidak perlu khawatir karena terdapat fitur “lupa password”. Pengguna hanya perlu mengisi alamat email yang mereka miliki. Alamat email

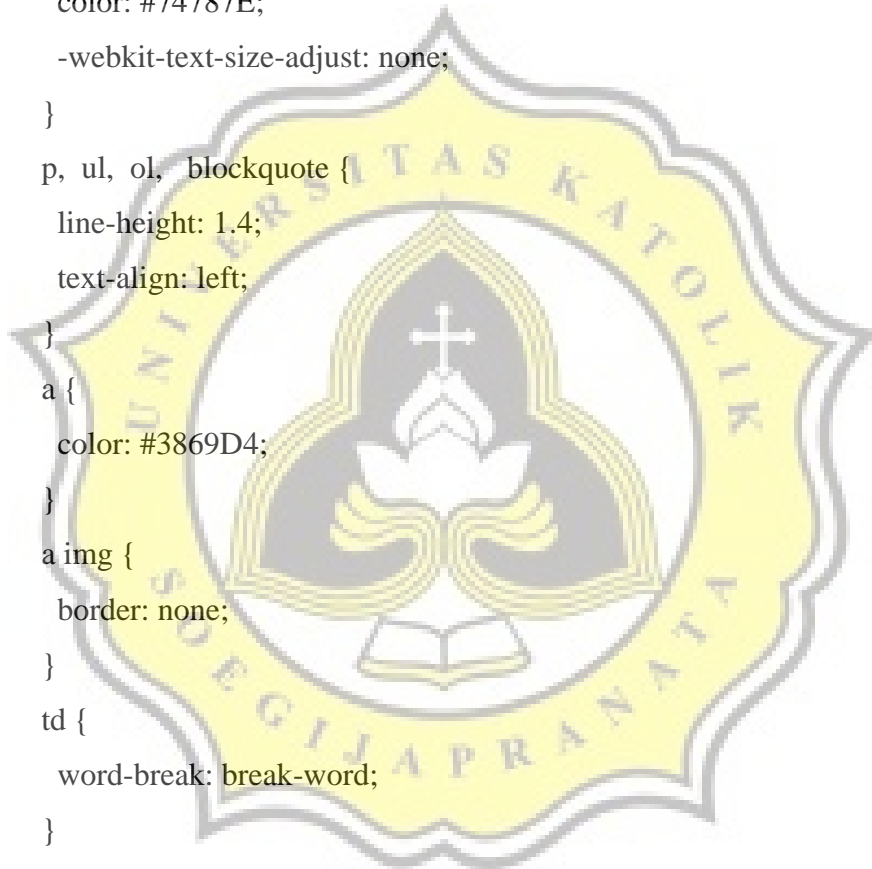
tersebut akan dicek terlebih dahulu apakah ada dalam database atau tidak. Berikut merupakan script pemeriksaan alamat email.

```
<?php
require_once('konek.php');
if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){
$email = $_POST['email'];
$sql = "SELECT * FROM user WHERE email = '$email'";
$res = mysql_query($sql);
$count = mysql_num_rows($res);
if($count == 1){
$r = mysql_fetch_assoc($res);
$password = $r['passre'];
$to = $r['email'];
$subject = "Your Recovered Password";
$nama = $r['nama'];
$id_user = $r['id_user'];
$headers = "From : 6432094@000webhostapp.com";
$headers .= "MIME-Version: 1.0\r\n";
$headers .= "Content-Type: text/html; charset=ISO-8859-1\r\n";
$message = '<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0"
/>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
<title>Set up a new password for [Product Name]</title>
<style type="text/css" rel="stylesheet" media="all">
*:not(br):not(tr):not(html) {
font-family: Arial, "Helvetica Neue", Helvetica, sans-serif;
```

```

    box-sizing: border-box;
}
body {
    width: 100% !important;
    height: 100%;
    margin: 0;
    line-height: 1.4;
    background-color: #F2F4F6;
    color: #74787E;
    -webkit-text-size-adjust: none;
}
p, ul, ol, blockquote {
    line-height: 1.4;
    text-align: left;
}
a {
    color: #3869D4;
}
a img {
    border: none;
}
td {
    word-break: break-word;
}
.email-wrapper {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 0;
    -premailer-width: 100%;
    -premailer-cellpadding: 0;
    -premailer-cellspacing: 0;
    background-color: #F2F4F6;

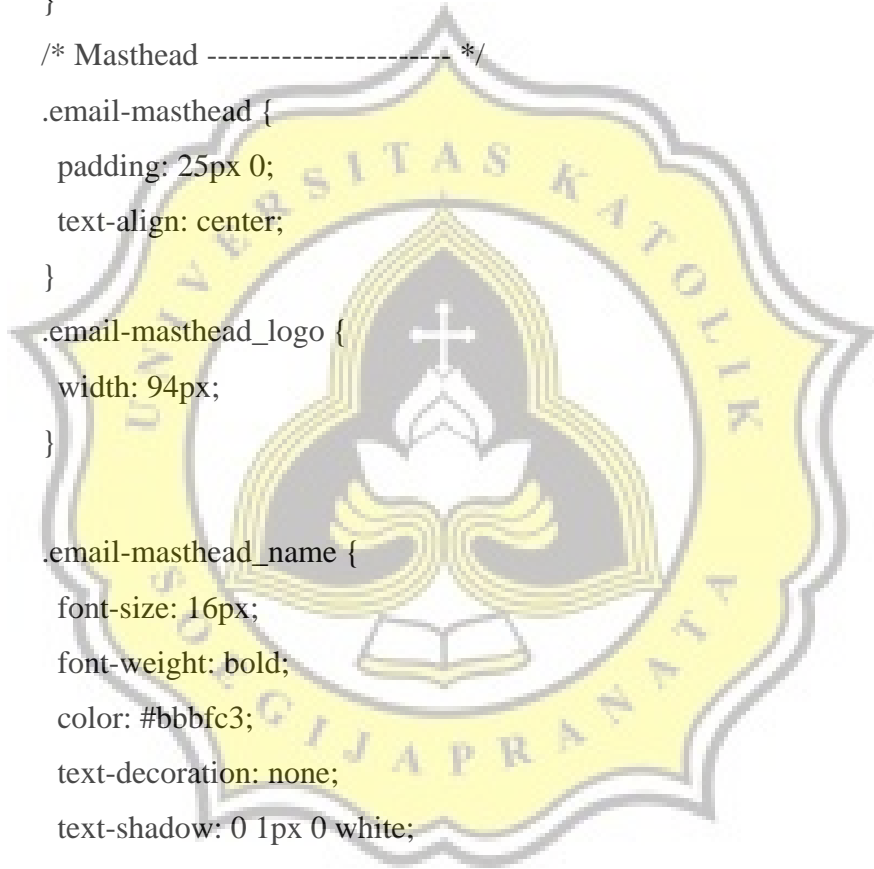
```



```

}
.email-content {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 0;
    -premailer-width: 100%;
    -premailer-cellpadding: 0;
    -premailer-cellspaceing: 0;
}
/* Masthead ----- */
.email-masthead {
    padding: 25px 0;
    text-align: center;
}
.email-masthead_logo {
    width: 94px;
}
.email-masthead_name {
    font-size: 16px;
    font-weight: bold;
    color: #bbbf33;
    text-decoration: none;
    text-shadow: 0 1px 0 white;
}
.email-body {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 0;
    -premailer-width: 100%;
    -premailer-cellpadding: 0;
    -premailer-cellspaceing: 0;

```



```
border-top: 1px solid #EDEFF2;
border-bottom: 1px solid #EDEFF2;
background-color: #FFFFFF;
}
```

```
.email-body_inner {
width: 570px;
margin: 0 auto;
padding: 0;
-premailer-width: 570px;
-premailer-cellpadding: 0;
-premailer-cellspacing: 0;
background-color: #FFFFFF;
}
```

```
.email-footer {
width: 570px;
margin: 0 auto;
padding: 0;
-premailer-width: 570px;
-premailer-cellpadding: 0;
-premailer-cellspacing: 0;
text-align: center;
}
```

```
.email-footer p {
color: #AEAEAE;
}
```

```
.body-action {
width: 100%;
margin: 30px auto;
padding: 0;
-premailer-width: 100%;
-premailer-cellpadding: 0;
```

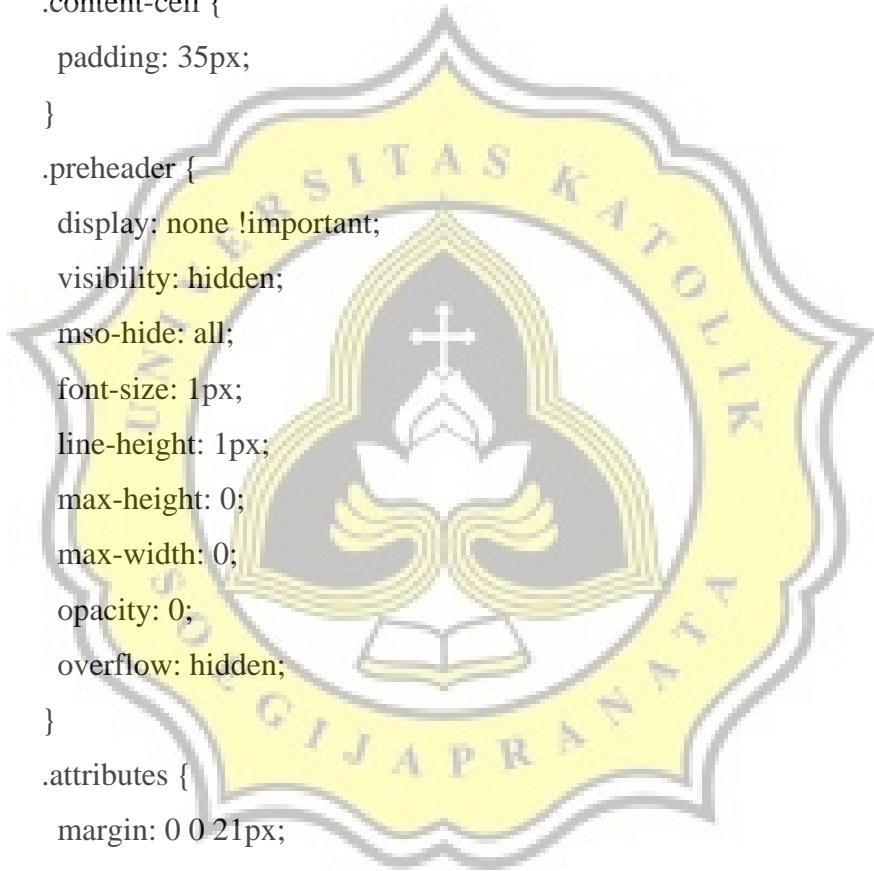




```

-premailer-cellspacing: 0;
text-align: center;
}
.body-sub {
margin-top: 25px;
padding-top: 25px;
border-top: 1px solid #EDEFF2;
}
.content-cell {
padding: 35px;
}
.preheader {
display: none !important;
visibility: hidden;
mso-hide: all;
font-size: 1px;
line-height: 1px;
max-height: 0;
max-width: 0;
opacity: 0;
overflow: hidden;
}
.attributes {
margin: 0 0 21px;
}
.attributes_content {
background-color: #EDEFF2;
padding: 16px;
}
.attributes_item {
padding: 0;
}

```



```

.related {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 25px 0 0 0;
    -premailer-width: 100%;
    -premailer-cellpadding: 0;
    -premailer-cellspacing: 0;
}

.related_item {
    padding: 10px 0;
    color: #74787E;
    font-size: 15px;
    line-height: 18px;
}

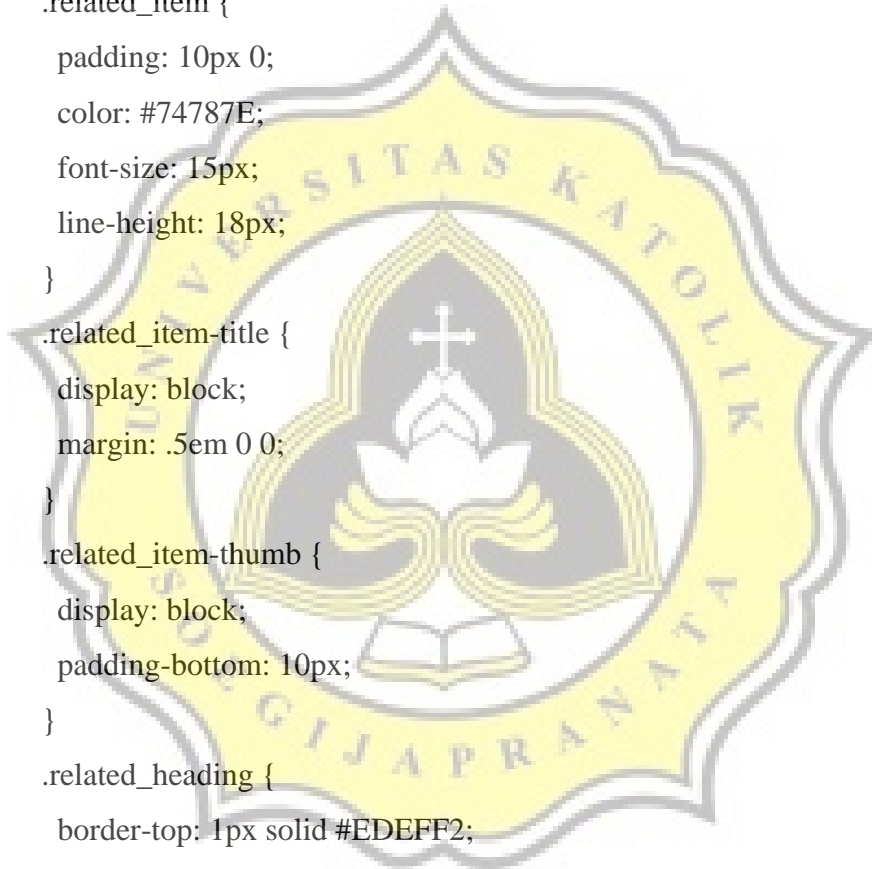
.related_item-title {
    display: block;
    margin: .5em 0 0;
}

.related_item-thumb {
    display: block;
    padding-bottom: 10px;
}

.related_heading {
    border-top: 1px solid #EDEFF2;
    text-align: center;
    padding: 25px 0 10px;
}

.discount {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 24px;
    -premailer-width: 100%;

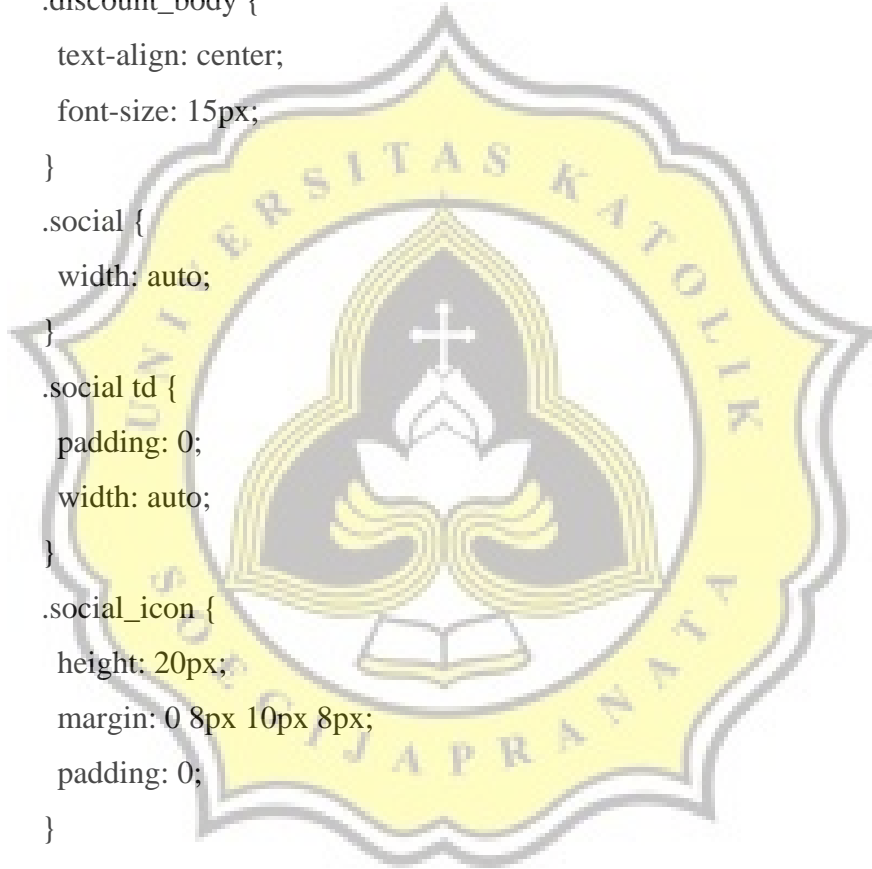
```



```

-premailer-cellpadding: 0;
-premailer-cellspacing: 0;
background-color: #EDEFF2;
border: 2px dashed #9BA2AB;
}
.discount_heading {
    text-align: center;
}
.discount_body {
    text-align: center;
    font-size: 15px;
}
.social {
    width: auto;
}
.social td {
    padding: 0;
    width: auto;
}
.social_icon {
    height: 20px;
    margin: 0 8px 10px 8px;
    padding: 0;
}
.purchase {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 35px 0;
    -premailer-width: 100%;
    -premailer-cellpadding: 0;
    -premailer-cellspacing: 0;
}

```



```

.purchase_content {
    width: 100%;
    margin: 0;
    padding: 25px 0 0 0;
    -premailer-width: 100%;
    -premailer-cellpadding: 0;
    -premailer-cellspacing: 0;
}

.purchase_item {
    padding: 10px 0;
    color: #74787E;
    font-size: 15px;
    line-height: 18px;
}

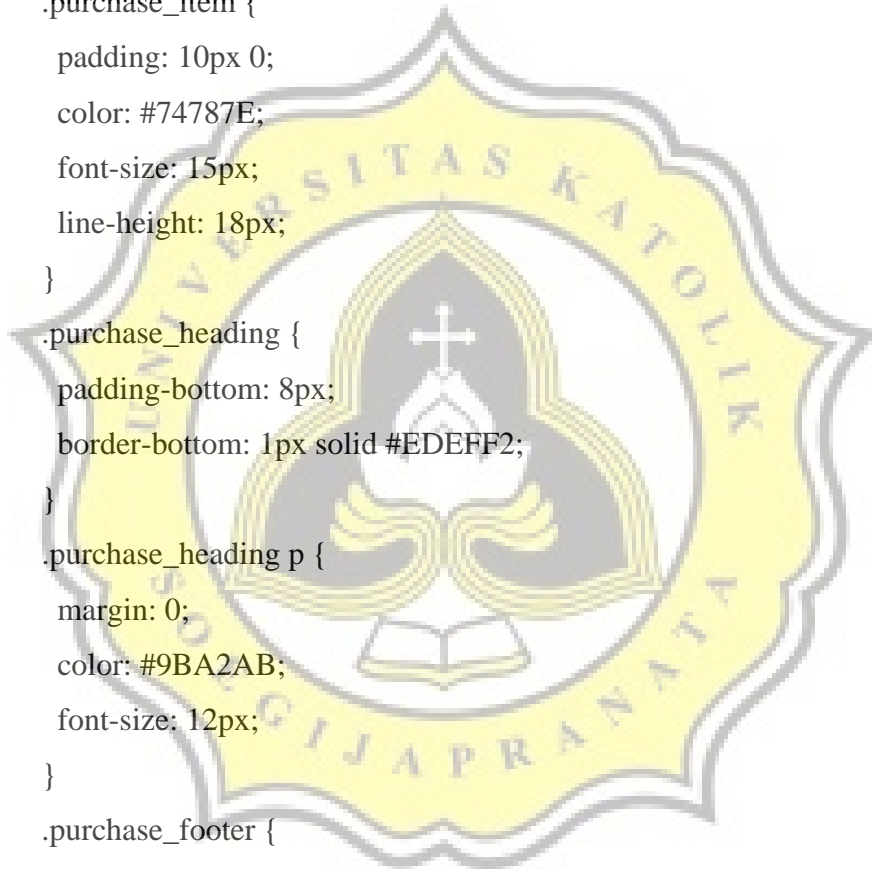
.purchase_heading {
    padding-bottom: 8px;
    border-bottom: 1px solid #EDEFF2;
}

.purchase_heading p {
    margin: 0;
    color: #9BA2AB;
    font-size: 12px;
}

.purchase_footer {
    padding-top: 15px;
    border-top: 1px solid #EDEFF2;
}

.purchase_total {
    margin: 0;
    text-align: right;
    font-weight: bold;
    color: #2F3133;

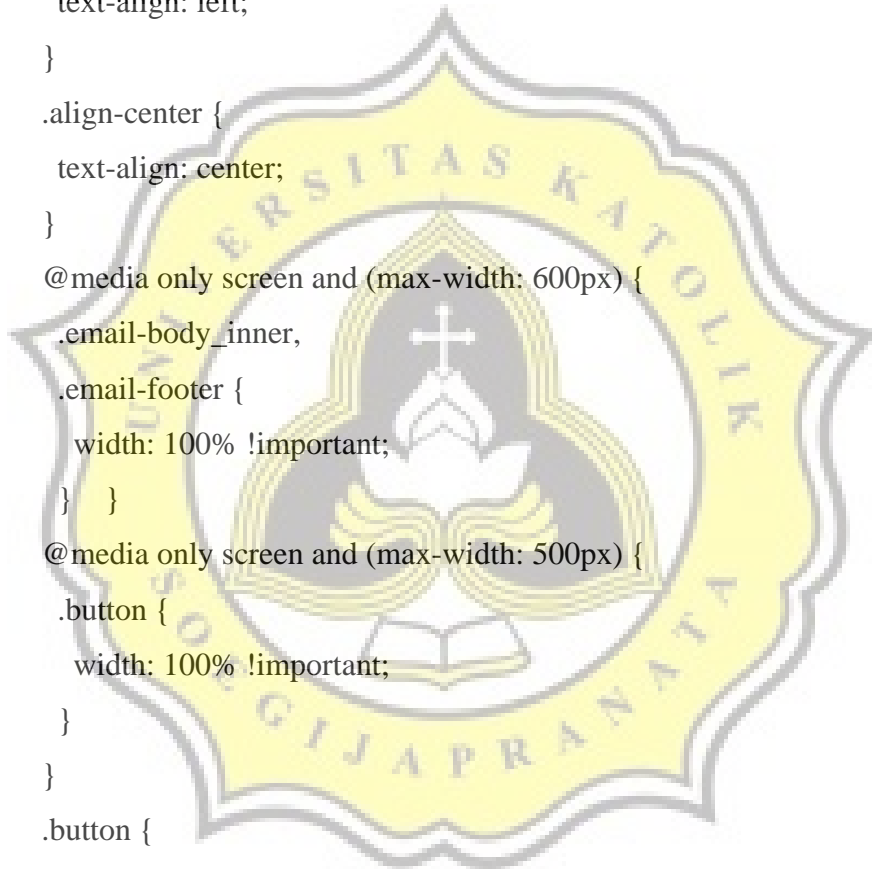
```



```

}
.purchase_total--label {
    padding: 0 15px 0 0;
}
.align-right {
    text-align: right;
}
.align-left {
    text-align: left;
}
.align-center {
    text-align: center;
}
@media only screen and (max-width: 600px) {
    .email-body_inner,
    .email-footer {
        width: 100% !important;
    }
}
@media only screen and (max-width: 500px) {
    .button {
        width: 100% !important;
    }
}
.button {
    background-color: #3869D4;
    border-top: 10px solid #3869D4;
    border-right: 18px solid #3869D4;
    border-bottom: 10px solid #3869D4;
    border-left: 18px solid #3869D4;
    display: inline-block;
    color: #FFF;
    text-decoration: none;

```



```

border-radius: 3px;
box-shadow: 0 2px 3px rgba(0, 0, 0, 0.16);
-webkit-text-size-adjust: none;
}
.button--green {
background-color: #22BC66;
border-top: 10px solid #22BC66;
border-right: 18px solid #22BC66;
border-bottom: 10px solid #22BC66;
color: #fff;
border-left: 18px solid #22BC66;
}
.button--red {
background-color: #FF6136;
border-top: 10px solid #FF6136;
border-right: 18px solid #FF6136;
border-bottom: 10px solid #FF6136;
border-left: 18px solid #FF6136;
}
h1 {
margin-top: 0;
color: #2F3133;
font-size: 19px;
font-weight: bold;
text-align: left;
}
h2 {
margin-top: 0;
color: #2F3133;
font-size: 16px;
font-weight: bold;
text-align: left;

```



```

}
h3 {
    margin-top: 0;
    color: #2F3133;
    font-size: 14px;
    font-weight: bold;
    text-align: left;
}
p {
    margin-top: 0;
    color: #74787E;
    font-size: 16px;
    line-height: 1.5em;
    text-align: left;
}
p.sub {
    font-size: 12px;
}
p.center {
    text-align: center;
}
</style>
</head>
<body>
    <span class="preheader">Reset Password.</span>
    <table class="email-wrapper" width="100%" cellpadding="0"
cellspacing="0">
        <tr>
            <td align="center">
                <table class="email-content" width="100%" cellpadding="0"
cellspacing="0">
                    <tr>

```

```

<td class="email-masthead">
    <a href="https://example.com" class="email-masthead_name">
</a>
</td>
</tr>
<!-- Email Body -->
<tr>
    <td class="email-body" width="100%" cellpadding="0"
cellspacing="0">
        <table class="email-body_inner" align="center" width="570"
cellpadding="0" cellspacing="0">
            <!-- Body content -->
            <tr>
                <td class="content-cell">
                    <h1>Hi '. $nama.',</h1>
                    <p>Sebelumnya kamu meminta untuk mereset password akun
Aplikasi Manajemen Keuangan KKL kamu. Klik tombol dibawah ini untuk
mereset.</strong></p>
                    <!-- Action -->
                    <table class="body-action" align="center" width="100%"
cellpadding="0" cellspacing="0">
                        <tr>
                            <td align="center">
                                <table width="100%" border="0" cellspacing="0"
cellpadding="0">
                                    <tr>
                                        <td align="center">
                                            <table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
                                                <tr>
                                                    <td>

```



```

<a
href="https://bayusurya29.000webhostapp.com/reset.php?id_user='.$id_user.'"
class="button button--green" target="_blank">Reset your password</a>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
Thanks,
<br>Team Aplikasi Manajemen Keuangan KKL</p>
<!-- Sub copy -->
<table class="body-sub">
<tr>
<td>
<p class="sub">Jika ada masalah dengan tombol diatas
copy link dibawah dan copy ke browse.</p>
<p
class="sub">https://bayusurya29.000webhostapp.com/reset.php?id_user='.$id
_user.'</p>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

```

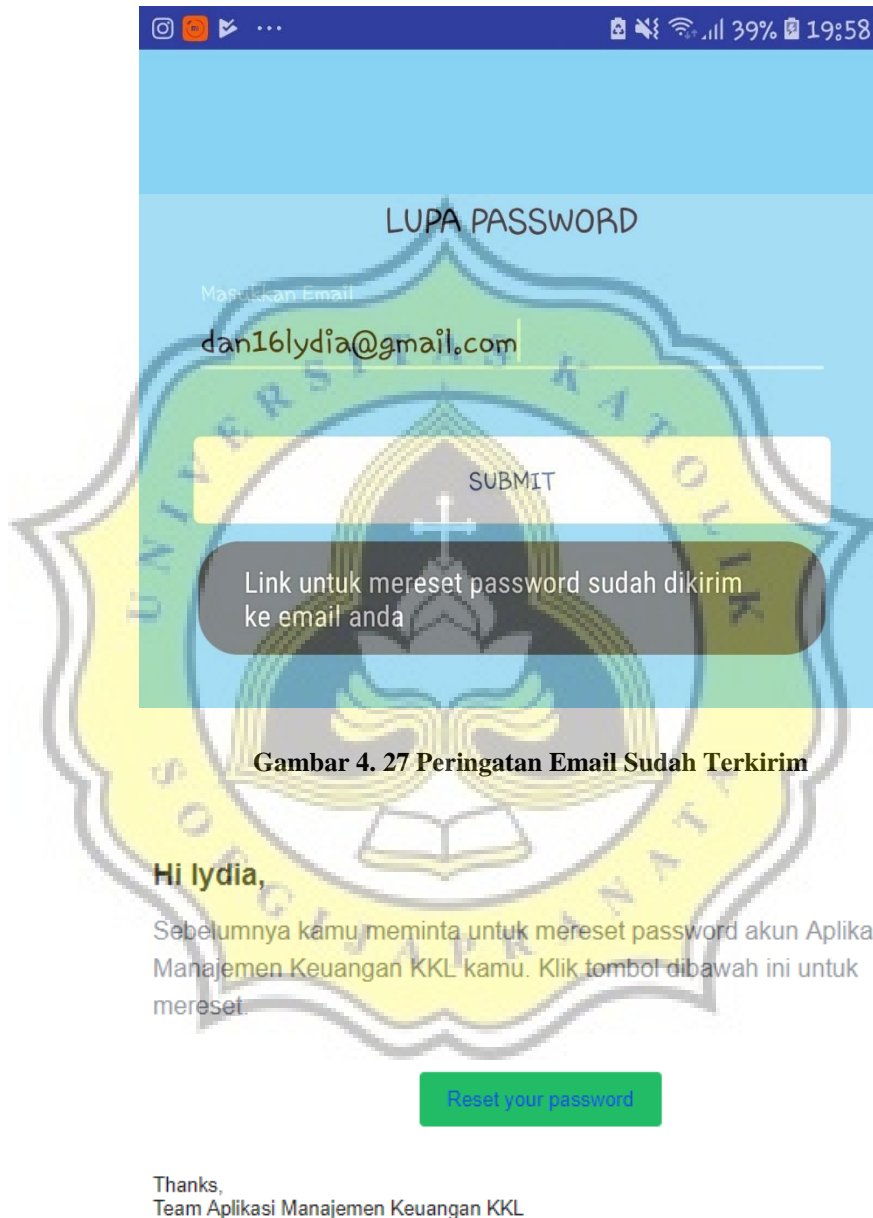
```

<td>
    <table class="email-footer" align="center" width="570"
cellpadding="0" cellspacing="0">
        <tr>
            <td class="content-cell" align="center">
                <p class="sub align-center">&copy; 2017 [Product Name]. All
rights reserved.</p>
                <p class="sub align-center">
                    [Company Name, LLC]
                    <br>1234 Street Rd.
                    <br>Suite 1234
                </p>
            </td>
        </tr>
    </table>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>';
if(mail($to, $subject, $message, $headers)){
echo "Link untuk mereset password sudah dikirim ke email anda";
}else{
echo "Gagal mereset password anda, coba lagi";
}
}else{
echo "Maaf, email yang anda masukkan tidak terdaftar";
}}?>

```

**Kode Program 4. 4 Script Pemeriksaan Alamat Email untuk Fitur Lupa Password**

Pada Kode Program 4.4 \$sql berisikan query untuk melihat apakah ada user yang mendaftar dengan email tersebut. Jika ada, maka secara otomatis akan dikirim email yang berisikan link untuk mereset password pengguna dan tentu saja muncul peringatan “Link untuk mereset password sudah dikirim ke email anda”.

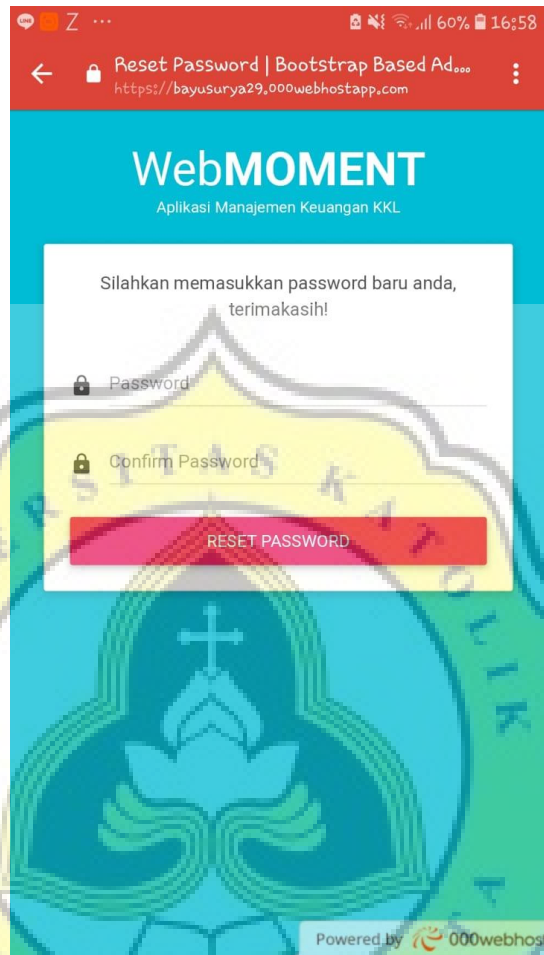


Jika ada masalah dengan tombol diatas copy link dibawah dan copy ke browse.

[https://bayusurya29.000webhostapp.com/reset.php?id\\_user=6](https://bayusurya29.000webhostapp.com/reset.php?id_user=6)

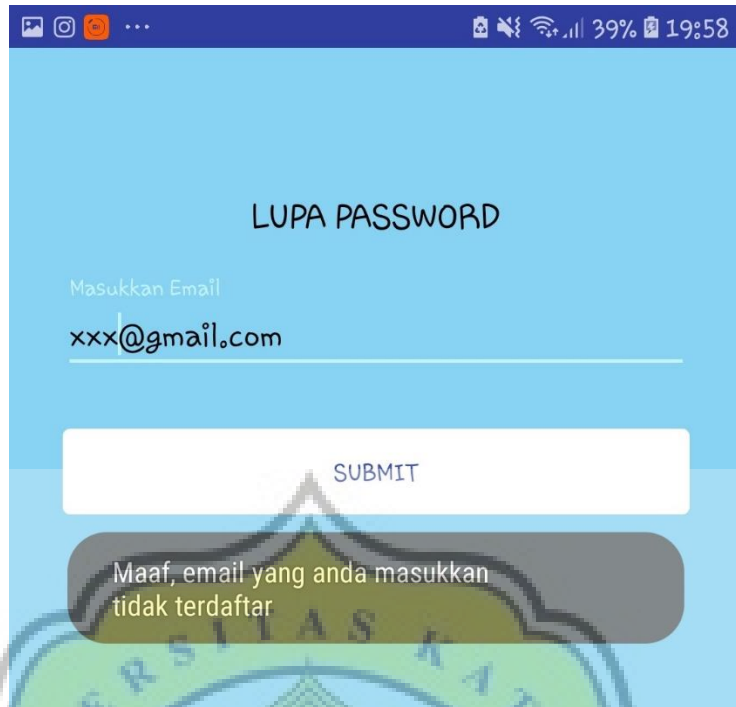
**Gambar 4. 28 Contoh Email yang dikirimkan**

Setelah email masuk, pengguna harus klik tombol “Reset Password”, apabila tombol tidak berfungsi maka bisa mengcopy alamat dibawahnya. Setelah diklik maka akan muncul tampilan di browser.

The image is a screenshot of a mobile browser displaying a web application titled 'WebMOMENT' with the subtitle 'Aplikasi Manajemen Keuangan KKL'. The browser's address bar shows the URL 'https://bayusurya29.000webhostapp.com'. The main content area features a white form with the instruction 'Silahkan memasukkan password baru anda, terimakasih!'. Below this instruction are two password input fields labeled 'Password' and 'Confirm Password', each with a lock icon. A red button labeled 'RESET PASSWORD' is positioned below the input fields. The background of the page is blue with a large, faint watermark of the Soeji Japranata Catholic University logo. At the bottom right, it says 'Powered by 000webhost'.

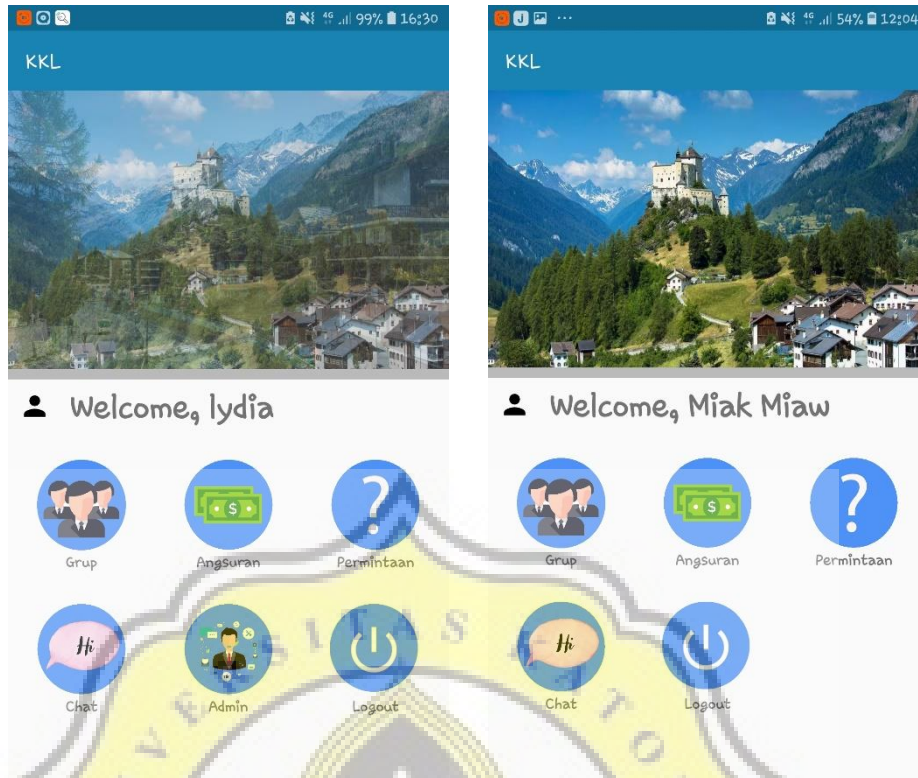
**Gambar 4. 29 Contoh Email yang dikirimkan**

Namun apabila email yang dimasukkan tidak ada dalam database maka pengguna akan diberi peringatan bahwa tidak ada data dengan email tersebut.



**Gambar 4. 30 Peringatan Email yang dimasukkan Tidak Terdaftar**

Setelah berhasil melakukan login maka pengguna akan masuk ke dalam halaman utama. Halaman utama ini terdapat 2 jenis yaitu halaman utama untuk admin dan halaman utama untuk anggota biasa. Yang membedakan ialah menu “admin”.



**Gambar 4. 31 Menu Halaman Admin (kiri) dan Menu Halaman Anggota Biasa (kanan)**

Perbedaan ini dilakukan dengan cara memeriksadi ke dalam database MySQL apakah pengguna yang sudah melakukan login tersebut sudah menjadi admin atau belum melalui script pada kode program 4.5.

```
$id_user=$_GET['id'];
$a=mysql_query("SELECT * FROM anggotagrup WHERE id_user =
'$id_user' and role='admin' ");
if(mysql_num_rows($a) > 0){
$status='1';
}else{
$status='0';
}
```

#### **Kode Program 4. 5 Script PHP Pemeriksaan Admin**

Setelah dicek, apabila pengguna sudah menjadi admin maka tombol admin akan muncul. Namun apabila pengguna belum menjadi admin maka tombol

admin menghilang. Berikut script menghilangkan dan memunculkan tombol admin.

```
status= c.getString(Config.TAG_STATUS);
yay.setText(status);
a= "1";
b= "0";
if(status.equals(a)){
    admin.setVisibility(View.VISIBLE);
    logout.setVisibility(View.VISIBLE);
    logout2.setVisibility(View.INVISIBLE);
    satu.setVisibility(View.VISIBLE);

    dua.setVisibility(View.INVISIBLE);
    tiga.setVisibility(View.VISIBLE);
}else if(status.equals(b)){
    admin.setVisibility(View.INVISIBLE);
    logout.setVisibility(View.INVISIBLE);
    logout2.setVisibility(View.VISIBLE);

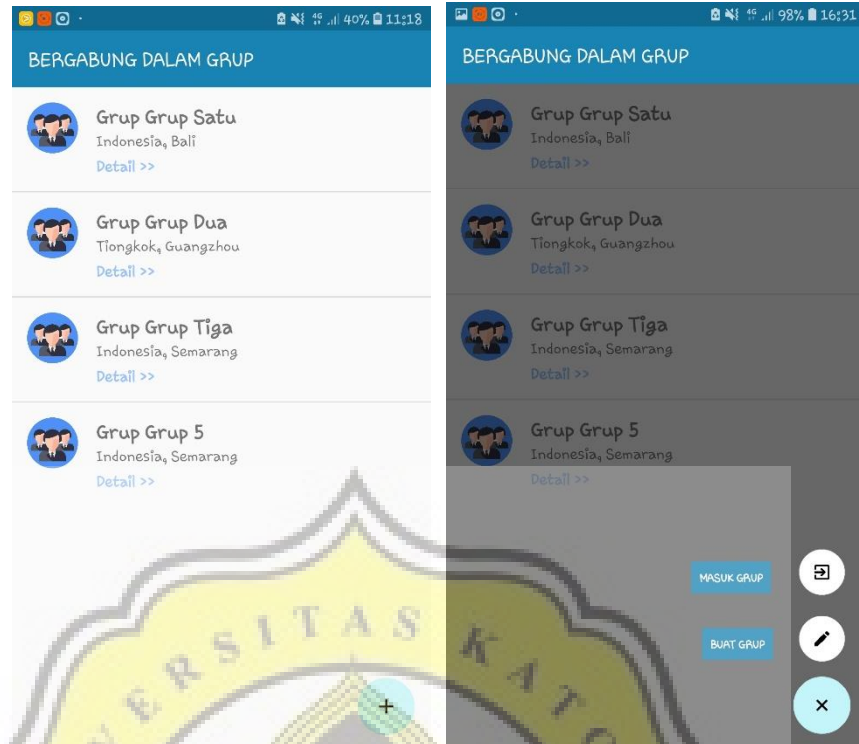
    satu.setVisibility(View.INVISIBLE);
    dua.setVisibility(View.VISIBLE);
    tiga.setVisibility(View.INVISIBLE);
}
```

#### **Kode Program 4. 6 Javascript Menghilangkan dan Memunculkan Tombol Admin**

Berikut merupakan menu dari Aplikasi Manajemen Keuangan KKL :

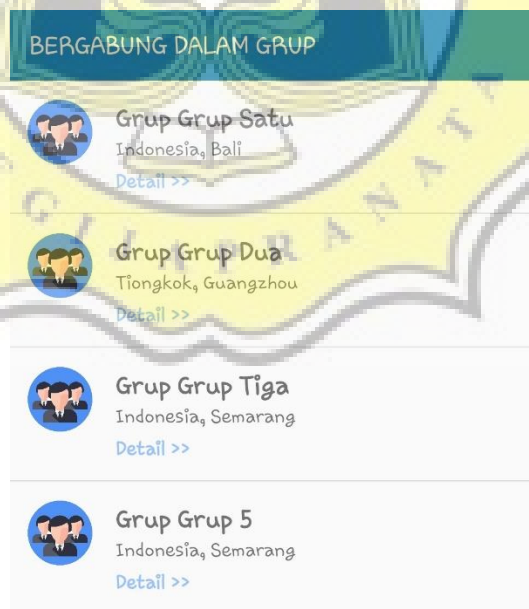
##### **1. Grup**

Menu grup ini memiliki fitur melihat grup yang dimiliki, membuat, dan bergabung dengan grup yang sudah ada.



**Gambar 4. 32 Menu Grup**

- Melihat grup yang dimiliki
- Setelah masuk kedalam menu grup maka terdapat list grup yang dimiliki.



**Gambar 4. 33 Contoh List Grup**

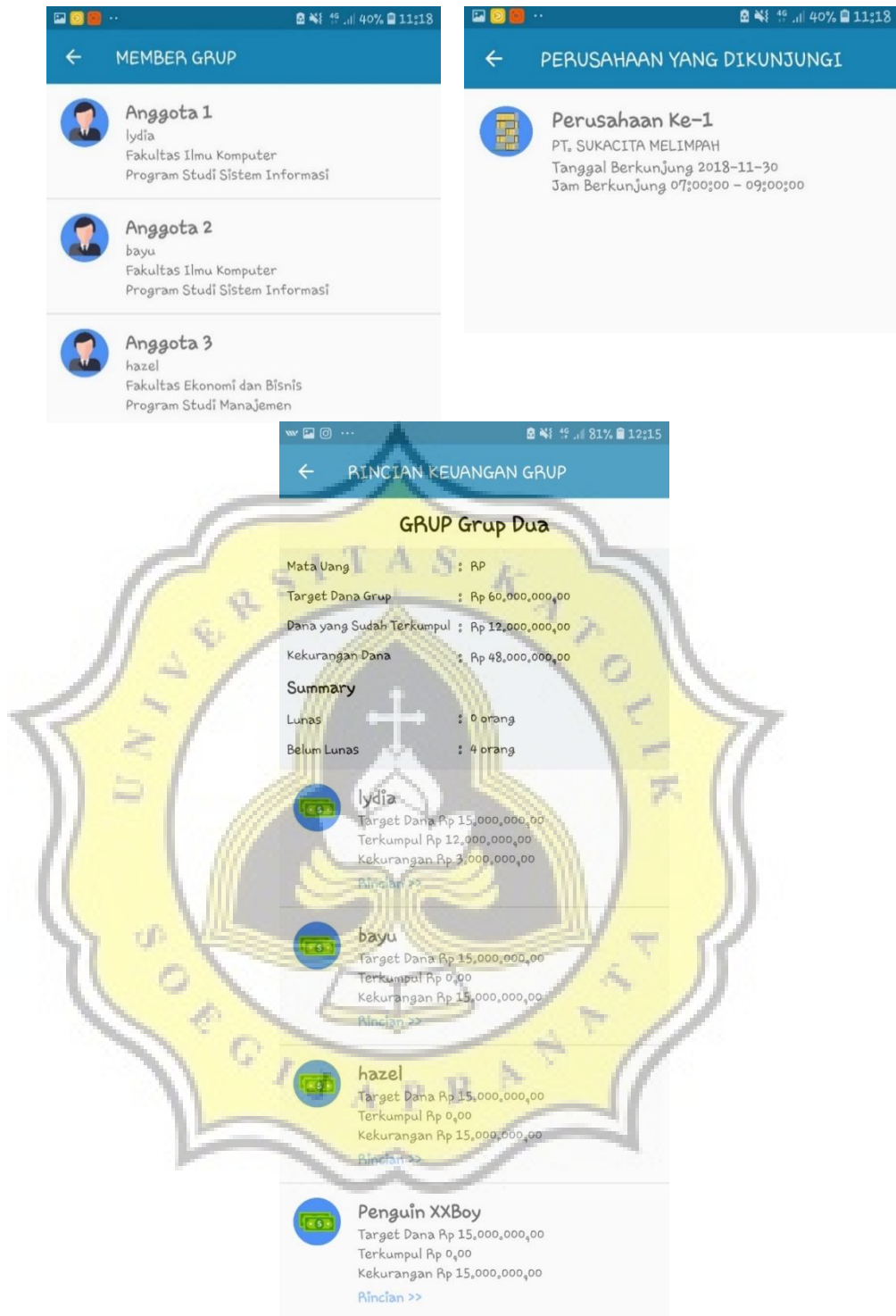
Klik salah satu list maka terdapat rincian grup mulai dari nama grup, tujuan KKL, dan sebagainya.





**Gambar 4. 34 Contoh Rincian Grup**

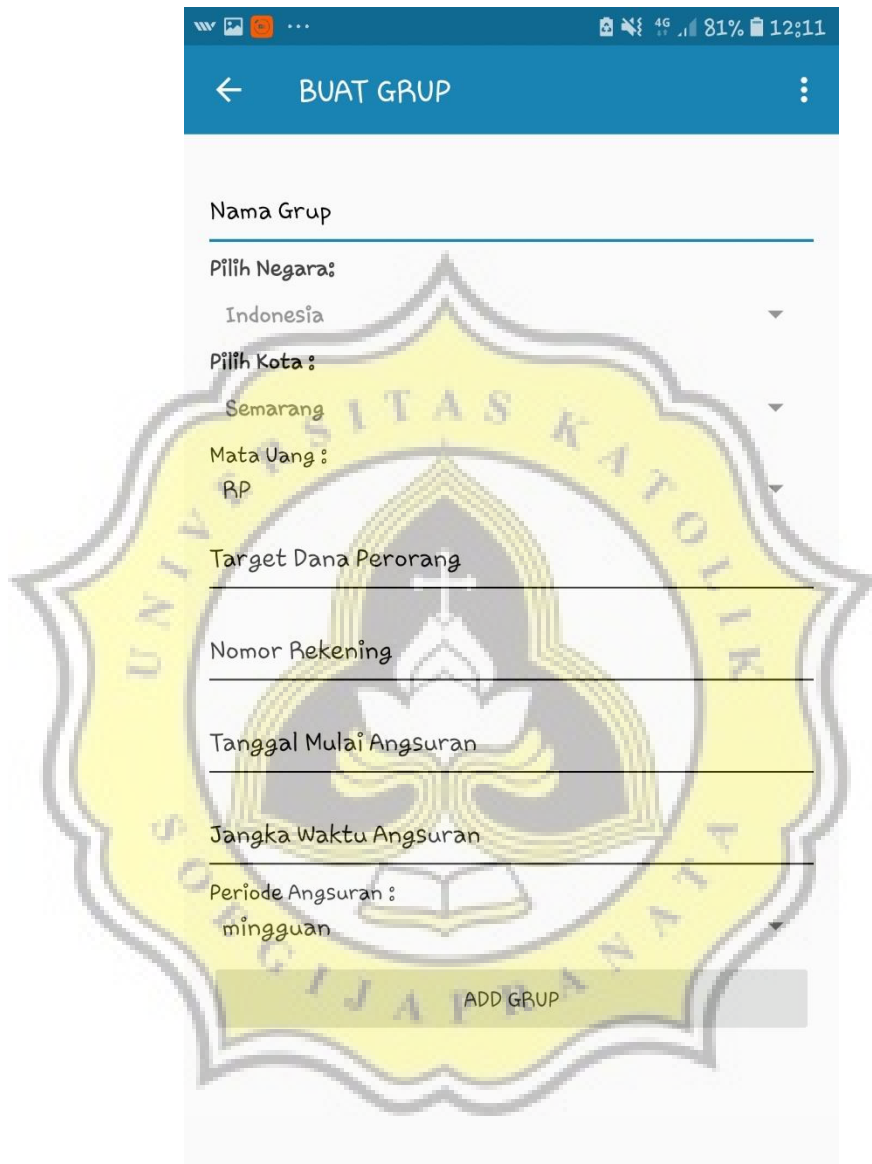
Dalam halaman rincian grup, pengguna dapat melihat siapa saja member di dalam grup ini, perusahaan yang akan dikunjungi dan juga rincian keuangan grup tersebut.



**Gambar 4. 35 Lihat Member (kiri atas), Lihat Perusahaan (kanan atas), Lihat Keuangan (bawah tengah).**

- Membuat grup baru

Para pengguna dapat membuat grup baru, dengan membuat grup baru pengguna langsung menjadi admin (ketua) grup tersebut. Pertama klik tombol yang ada di bawah kanan halaman grup. Pilih buat grup, lalu isi semua data yang dibutuhkan.



**Gambar 4. 36 Form Pembuatan Grup**

Agar semua field pada form pembuatan grup diisi saat pembuatan grup maka apabila salah satu field tidak diisi maka akan muncul peringatan seperti pada gambar 4.37.



**Gambar 4. 37 Peringatan Field Kosong**

Setelah selesai mengisi semua data, klik tombol “BUAT GRUP”. Berikut merupakan script yang akan memasukan data grup tersebut ke dalam database.

```
package com.example.userr.loginsignup;
import android.app.ProgressDialog;
import android.content.Intent;
import android.os.AsyncTask;
import android.os.Bundle;
```

```
import android.support.design.widget.FloatingActionButton;
import android.support.design.widget.Snackbar;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.support.v7.widget.Toolbar;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
import java.text.SimpleDateFormat;
import java.util.Calendar;
import java.util.List;
import java.util.Locale;
import android.app.Activity;
import android.app.DatePickerDialog;
import android.app.DatePickerDialog.OnDateSetListener;
import android.os.Bundle;
import android.text.InputType;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.DatePicker;
import android.widget.EditText;
import android.os.Bundle;
import android.util.Log;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.Spinner;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
```

```

import com.android.volley.Response;
import com.android.volley.VolleyError;
import com.android.volley.VolleyLog;
import com.android.volley.toolbox.JsonArrayRequest;
import com.example.userr.loginsignup.adapter.Adapter;
import com.example.userr.loginsignup.app.AppController;
import com.example.userr.loginsignup.data.Data;
import com.example.userr.loginsignup.network.config.Config;
import org.json.JSONArray;
import org.json.JSONException;
import org.json.JSONObject;
import java.util.ArrayList;

import java.util.HashMap;

public class ActivityThree extends AppCompatActivity implements
View.OnClickListener ,      AdapterView.OnItemClickListener{

//Defining views
private EditText editTextName;
private EditText editNegaraTujuan;
private EditText editKotaTujuan;
private EditText editTargetDanaPerorangan;
private EditText editNomorRekening;
private EditText editTanggalMulaiAngsuran;
private EditText editPeriodeAngsuran;
private EditText editJangkaWaktuAngsuran;
private Button buttonAdd;

private EditText id_user;

private EditText fromDateEtxt;
private DatePickerDialog DatePickerDialog;

```

```
private SimpleDateFormat dateFormatter;
```

```
private Spinner spin;
```

```
TextView selection;
```

```
String[] negara = { "mingguan", "bulanan" };
```

```
private Spinner spinU;
```

```
TextView selectionU;
```

```
String[] uang = { "RP", "USD" };
```

```
Spinner spinner_pendidikan;
```

```
ProgressDialog pDialog;
```

```
Adapter adapter;
```

```
List<Data> listPendidikan = new ArrayList<Data>();
```

```
// sesuaikan dengan IP Address PC/laptop atau ip address emulator  
android 10.0.2.2
```

```
public static final String url =  
"https://bayusurya29.000webhostapp.com/menu.php";
```

```
private static final String TAG = ActivityThree.class.getSimpleName();
```

```
public static final String TAG_ID = "id_negara";
```

```
public static final String TAG_PENDIDIKAN = "nama_negara";
```

```
Spinner spinner_pendidikan2;
```

```
ProgressDialog pDialog2;
```

```
Adapter adapter2;
```

```
List<Data> listPendidikan2 = new ArrayList<Data>();
```

```

public static final String url2 =
"https://bayusurya29.000webhostapp.com/menukota.php";

public static final String TAG_ID2 = "id_kota";
public static final String TAG_PENDIDIKAN2 = "nama_kota";

SessionManager sessionManager;

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_three);

    if(getSupportActionBar() != null){
        getSupportActionBar().setDisplayHomeAsUpEnabled(true);
        getSupportActionBar().setDisplayShowHomeEnabled(true);
    }

    dateFormatter = new SimpleDateFormat("dd-MM-yyyy",
    Locale.US);

    findViewById();

    setDateTimeField();

//Initializing views
    id_user= (EditText) findViewById(R.id.id_user);

    editTextName = (EditText) findViewById(R.id.editTextName);
    editNegaraTujuan = (EditText)
    findViewById(R.id.editNegaraTujuan);
    editKotaTujuan= (EditText) findViewById(R.id.editKotaTujuan);

```



```

editTargetDanaPerorangan= (EditText)
findViewById(R.id.editTargetDanaPerorangan);
editNomorRekening= (EditText)
findViewById(R.id.editNomorRekening);
editTanggalMulaiAngsuran= (EditText)
findViewById(R.id.tanggalmulaiangsuran);
editJangkaWaktuAngsuran= (EditText)
findViewById(R.id.editJangkaWaktuAngsuran);

```

```

sessionManager = new SessionManager(this);
sessionManager.checkLogin();

HashMap<String, String> user = sessionManager.getUserDetail();
String mName = user.get(SessionManager.NAME);
String mEmail = user.get(SessionManager.EMAIL);
String mId = user.get(SessionManager.ID_USER);
String mStatusAdmin =
user.get(SessionManager.STATUS_ADMIN);

id_user.setText(mId);
buttonAdd= (Button) findViewById(R.id.buttonAdd);
buttonAdd.setOnClickListener(this);
selection = (TextView) findViewById(R.id.selection);
spin = (Spinner) findViewById(R.id.spinner);
spin.setOnItemSelectedListener(this);

ArrayAdapter<String> aa = new
ArrayAdapter<String>(this,android.R.layout.simple_spinner_item,
negara);

aa.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dropd
own_item);
spin.setAdapter(aa);

```

```

selectionU = (TextView) findViewById(R.id.selectionUang);
spinU = (Spinner) findViewById(R.id.spinnerUang);
spinU.setOnItemSelectedListener(this);
ArrayAdapter<String> ab = new
ArrayAdapter<String>(this,android.R.layout.simple_spinner_item,
uang);

ab.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_drop
down_item);
spinU.setAdapter(ab);
spinner_pendidikan = (Spinner)
findViewById(R.id.spinner_pendidikan);
spinner_pendidikan.setOnItemSelectedListener(new
AdapterView.OnItemSelectedListener() {

    @Override
    public void onItemSelected(AdapterView<?> parent, View
view, int position, long id) {
        // TODO Auto-generated method stub
        //txt_hasil.setText("Pendidikan Terakhir : " +
listPendidikan.get(position).getPendidikan());

editNegaraTujuan.setText(listPendidikan.get(position).getPendidikan())
;

    }

    @Override
    public void onNothingSelected(AdapterView<?> parent) {
        // TODO Auto-generated method stub
    }
});

```

```

        adapter = new Adapter(ActivityThree.this, listPendidikan);
        spinner_pendidikan.setAdapter(adapter);
        callData();
        spinner_pendidikan2 = (Spinner)
findViewById(R.id.spinner_pendidikan2);

        spinner_pendidikan2.setOnItemClickListener(new
AdapterView.OnItemClickListener() {

            @Override
            public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View
view, int position, long id) {
                // TODO Auto-generated method stub
                editKotaTujuan.setText(listPendidikan2.get(position).getPendidikan());
            }
            @Override
            public void onNothingSelected(AdapterView<?> parent) {
                // TODO Auto-generated method stub
            }
        });
        adapter2 = new Adapter(ActivityThree.this, listPendidikan2);
        spinner_pendidikan2.setAdapter(adapter2);
        callData2();
    }
    private void callData() {
        listPendidikan.clear();

        pDialog = new ProgressDialog(ActivityThree.this);
        pDialog.setCancelable(false);
        pDialog.setMessage("Loading...");
        showDialog();
    }

```

```

// Creating volley request obj
JSONArrayRequest jArr = new JSONArrayRequest(url,
    new Response.Listener<JSONArray>() {
        @Override
        public void onResponse(JSONArray response) {
            Log.e(TAG, response.toString());

            // Parsing json
            for (int i = 0; i < response.length(); i++) {
                try {
                    JSONObject obj = response.getJSONObject(i);

                    Data item = new Data();
                    item.setId(obj.getString(TAG_ID));
                    item.setPendidikan(obj.getString(TAG_PENDIDIKAN));

                    listPendidikan.add(item);
                } catch (JSONException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
            }

            // notifying list adapter about data changes
            // so that it renders the list view with updated data
            adapter.notifyDataSetChanged();

            hideDialog();
        }
    }, new Response.ErrorListener() {

```

```

@Override
public void onErrorResponse(VolleyError error) {
    VolleyLog.e(TAG, "Error: " + error.getMessage());
    Toast.makeText(ActivityThree.this, error.getMessage(),
Toast.LENGTH_LONG).show();
    hideDialog();
}
});

// Adding request to request queue
AppController.getInstance().addToRequestQueue(jArr);
}
private void showDialog() {
    if (!pDialog.isShowing())
        pDialog.show();
}
private void hideDialog() {
    if (pDialog.isShowing())
        pDialog.dismiss();
}
private void callData2() {
    listPendidikan2.clear();

    pDialog2 = new ProgressDialog(ActivityThree.this);
    pDialog2.setCancelable(false);
    pDialog2.setMessage("Loading...");
    showDialog2();

    // Creating volley request obj
    JsonRequest jArr = new JsonRequest(url2,
        new Response.Listener<JSONArray>() {

```

```

@Override
public void onResponse(JSONArray response) {
    Log.e(TAG, response.toString());
    // Parsing json
    for (int i = 0; i < response.length(); i++) {
        try {
            JSONObject obj = response.getJSONObject(i);
            Data item = new Data();
            item.setId(obj.getString(TAG_ID2));
            item.setPendidikan(obj.getString(TAG_PENDIDIKAN2));
            listPendidikan2.add(item);
        } catch (JSONException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
    adapter2.notifyDataSetChanged();
    hideDialog2();
}, new Response.ErrorListener() {
@Override
public void onErrorResponse(VolleyError error) {
    VolleyLog.e(TAG, "Error: " + error.getMessage());
    Toast.makeText(ActivityThree.this, error.getMessage(),
        Toast.LENGTH_LONG).show();
    hideDialog2();
}
});

// Adding request to request
queueAppController.getInstance().addToRequestQueue(jArr);
}

private void showDialog2() {
    if (!pDialog2.isShowing())

```

```

        pDialog2.show();
    }
    private void hideDialog2() {
        if (pDialog2.isShowing())
            pDialog2.dismiss();
    }
    public void onItemSelected(AdapterView<?> parent, View v, int
position,    long id) {
        //Toast.makeText(this,
negara[position],Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
    public void onNothingSelected(AdapterView<?> parent) {
        // Toast.makeText(this, "Silahkan Pilih Negara",
Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
    private void findViewsById() {
        fromDateEtxt = (EditText)
findViewById(R.id.tanggalmulaiangsuran);
        fromDateEtxt.setInputType(InputType.TYPE_NULL);
    }
    private void setDateTimeField() {
        fromDateEtxt.setOnClickListener(this);
        Calendar newCalendar = Calendar.getInstance();
        DatePickerDialog = new DatePickerDialog(this,
            new OnDateSetListener() {
                public void onDateSet(DatePicker view, int year, int
monthOfYear, int dayOfMonth) {
                    Calendar newDate = Calendar.getInstance();
                    newDate.set(year, monthOfYear, dayOfMonth);
                    fromDateEtxt.setText(dateFormatter.format(newDate.getTime()));
                }
            }

```

```

        },newCalendar.get(Calendar.YEAR),
newCalendar.get(Calendar.MONTH),
newCalendar.get(Calendar.DAY_OF_MONTH));
    } //Adding an employee
    private void addEmployee(){
        final String id_userr = id_user.getText().toString().trim();
        final String nama_grup =
editTextName.getText().toString().trim();
        final String negara = editNegaraTujuan.getText().toString().trim();
        final String kota = editKotaTujuan.getText().toString().trim();
        final String uang = spinU.getSelectedItem().toString().trim();
        final String targetdanaperorangan =
editTargetDanaPerorangan.getText().toString().trim();
        final String nomorrekening =
editNomorRekening.getText().toString().trim();
        final String tanggalmulaicicilan =
editTanggalMulaiAngsuran.getText().toString().trim();
        final String periodecicilan =
spin.getSelectedItem().toString().trim();
        final String jangkawaktucicilan =
editJangkaWaktuAngsuran.getText().toString().trim();
        class AddEmployee extends AsyncTask<Void,Void,String> {
            ProgressDialog loading;
            @Override
            protected void onPreExecute() {
                super.onPreExecute();
                //loading =
ProgressDialog.show(ActivityThree.this,"Adding...","Wait...",false,fals
e);
            }
            @Override
            protected void onPostExecute(String s) {

```



```

        super.onPostExecute(s);
        //loading.dismiss();
        Toast.makeText(ActivityThree.this,s,Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
    @Override
    protected String doInBackground(Void... v) {
        HashMap<String,String> params = new HashMap<>();
        params.put(Config.KEY_EMP_ID_USER,id_userr);
        params.put(Config.KEY_EMP_NAMA_GRPUP,nama_grup);
        params.put(Config.KEY_EMP_NEGARA,negara);
        params.put(Config.KEY_EMP_KOTA,kota);
        params.put(Config.KEY_EMP_UANG,uang);
        params.put(Config.KEY_EMP_TARGETDANAPERORANG,targetda
        naperorangan);
        params.put(Config.KEY_EMP_NOMORREKENING,nomorrekening);
        params.put(Config.KEY_EMP_TANGGALMULAIANGSURAN,tang
        galmulaicicilan);
        params.put(Config.KEY_EMP_PERIODEANGSURAN,periodecicilan)
        ;
        params.put(Config.KEY_EMP_JANGKAWAKTUANGSURAN,jangk
        awaktucicilan);

        RequestHandler rh = new RequestHandler();
        String res = rh.sendPostRequest(Config.URL_ADD, params);
        return res;
    }
}

AddEmployee ae = new AddEmployee();
ae.execute();

//startActivity(new Intent(this,Main2Activity.class));
Intent intent = new Intent(ActivityThree.this, HomeActivity.class);
intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP);

```

```

startActivity(intent);
finish();

}

@Override
public void onClick(View v) {
    if(v == buttonAdd){
        String namagrupa = editTextName.getText().toString().trim();
        String targetdanaperorangana =
editTargetDanaPerorangan.getText().toString().trim();
        String nomorrekening =
editNomorRekening.getText().toString().trim();
        String tanggalmulaicicilana =
editTanggalMulaiAngsuran.getText().toString().trim();
        String jangkawaktucicilana =
editJangkaWaktuAngsuran.getText().toString().trim();
        if (namagrupa.isEmpty()) {
            editTextName.setError("Masukkan nama grup");
        } else if (targetdanaperorangana.isEmpty()) {
            editTargetDanaPerorangan.setError("Masukkan target dana
perorang");
        } else if (nomorrekening.isEmpty()) {
            editNomorRekening.setError("Masukkan nomor rekening");
        } else if (tanggalmulaicicilana.isEmpty()) {
            editTanggalMulaiAngsuran.setError("Masukkan tanggal
mulai mengangsur");
        } else if (jangkawaktucicilana.isEmpty()) {
            editJangkaWaktuAngsuran.setError("Masukkan jangka waktu
mengangsur");
        } else {
            addEmployee();
        }
    }
}

```

```

    }
    if(v== fromDateetxt) {
        DatePickerDialog.show();
    }
}

@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
    getMenuInflater().inflate(R.menu.main, menu);
    return true;
}

@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    if(item.getItemId()==android.R.id.home)
        finish();
    return super.onOptionsItemSelected(item);
}}

```

#### **Kode Program 4. 7 Javascript Menambahkan Grup Baru**

Pada kode program 4.7 semua data yang tadi sudah di isikan pada EditText akan di ubah menjadi string yang kemudian akan masuk ke dalam database dengan bantuan PHP. Berikut script PHP untuk memasukkan data ke dalam database.

```

<?php
require_once('konek.php');
if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){
    $id_user=$_POST['id_user'];
    $nama_grup = $_POST['nama_grup'];
    $targetdanaperorang = $_POST['targetdanaperorang'];
    $negara = $_POST['negara'];
    $kota = $_POST['kota'];
    $uang = $_POST['uang'];
}

```

```

$nomorrekening = $_POST['nomorrekening'];
$tanggalmulaicicilan2=$_POST['tanggalmulaicicilan'];
$periodecicilan = $_POST['periodecicilan'];
$jangkawaktucicilan = $_POST['jangkawaktucicilan'];
$tanggalmulaicicilan=date('y-m-d', strtotime($tanggalmulaicicilan2));
$targetdanagrup=($targetdanaperorang*1);
$jangkamingguan=$jangkawaktucicilan;
    $jangkabulanan=$jangkawaktucicilan;
    $angsuranperperiode=$targetdanaperorang/$jangkawaktucicilan;
    $abcd=mysql_query("SELECT*FROM negara where
nama_negara='$negara'");
    $rowabcd=mysql_fetch_array($abcd);
        $id_negara=$rowabcd['id_negara'];
    $abcde=mysql_query("SELECT*FROM kota where
nama_kota='$kota'");
    $rowabcde=mysql_fetch_array($abcde);
        $id_kota=$rowabcde['id_kota'];
    $sql = mysql_query("INSERT INTO grup (nama_grup, id_negara,
id_kota, uang, targetdanaperorang, targetdanagrup, nomorrekening,
angsuranperperiode, tanggalmulaicicilan, jangkawaktucicilan,
periodecicilan, jumlahmember) VALUES('$nama_grup', '$id_negara',
'$id_kota', '$uang', '$targetdanaperorang', '$targetdanagrup',
'$nomorrekening',
'$angsuranperperiode', '$tanggalmulaicicilan', '$jangkawaktucicilan',
'$periodecicilan', '1')");
    if($periodecicilan=="bulanan"){
        $angsuranperperiode=($targetdanaperorang/$jangkawaktucicilan);
        for($i=0;$i<$jangkabulanan;$i++){
            $cicilanke = $i+1;
            $deadline=date('y-m-d', strtotime('+'. $i. 'month', strtotime(
$tanggalmulaicicilan2 )));

```

```

        $saa = "insert into angsuran(id_user, nama_grup, angsuranke,
tanggal_jatuhtempo, uang, nominal_angsuran)values
        ('$id_user','$nama_grup','$cicilanke','$deadline', '$uang',
'$angsuranperperiode')";
        $bbb=mysql_query($saa);
    }
} else if($periodecicilan=="mingguan"){
    $angsuranperperiode=($targetdanaperorang/$jangkawaktucicilan);
    $deadline1=date('y-m-d', strtotime( $tanggalmulaicicilan2 ));
    for($j=0;$j<$jangkamingguan;$j++){
        $cicilanke = $j+1;
        $l=$j*7;
        $deadline=date('y-m-d', strtotime('+'.$l. 'days', strtotime(
$tanggalmulaicicilan2 )));
        $saa = "insert into angsuran(id_user, nama_grup, angsuranke,
tanggal_jatuhtempo, uang, nominal_angsuran)values
        ('$id_user','$nama_grup','$cicilanke','$deadline', '$uang',
'$angsuranperperiode')";
        $bbb=mysql_query($saa);
    }
}
$sql2=mysql_query("insert into anggotagrup(id_user, nama_grup, role,
targetdanaperorang,angsuranperperiode)values('$id_user','$nama_grup',
'admin','$targetdanaperorang','$angsuranperperiode')");
if(($sql&&$sql2)&&($bbb||$dd)){
    echo 'Grup berhasil ditambahkan';
} else{
    echo 'Tidak dapat menambahkan grup';
}
mysql_close();
} ?>

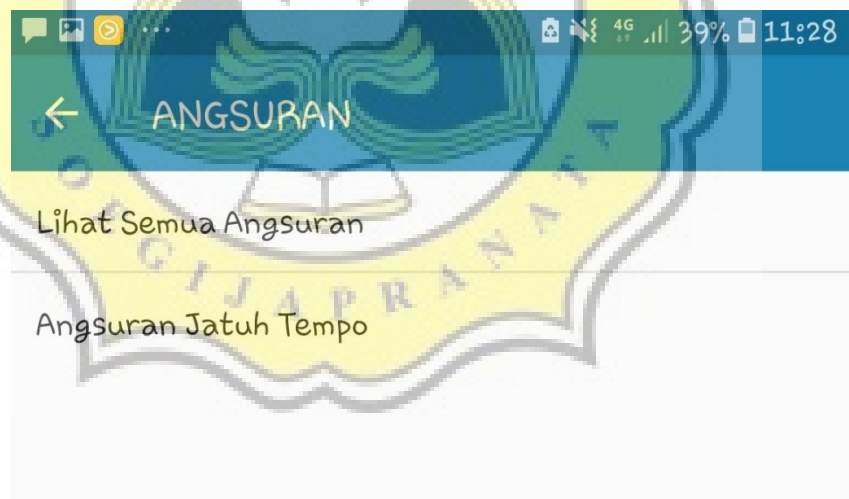
```

**Kode Program 4. 8 PHP Menambahkan Grup Baru**

Setelah data dikirim oleh javascript maka PHP akan langsung memasukkan data tersebut ke dalam database yang sudah disiapkan. Pertama tabel grup, tabel grup pada gambar 4.12 berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai grup secara keseluruhan. Kedua tabel anggotagrup pada gambar 4.15, ketika pengguna membuat grup maka secara otomatis data pengguna akan masuk ke dalam tabel anggota grup ini dan pengguna akan menjadi admin dari grup tersebut. Ketiga tabel angsuran pada gambar 4.16, ketika pengguna membuat grup otomatis angsuran akan dimasukkan dalam database sesuai dengan periode dan jangka waktu yang dipilih.

## 2. Angsuran

Menu angsuran memiliki fitur melihat semua angsuran yang ada (angsuran yang sudah jatuh tempo, belum jatuh tempo, dan yang sudah dibayar sekalipun) dan angsuran jatuh tempo (untuk mengangsur angsuran yang sudah jatuh tempo).



**Gambar 4. 38 Menu Angsuran**

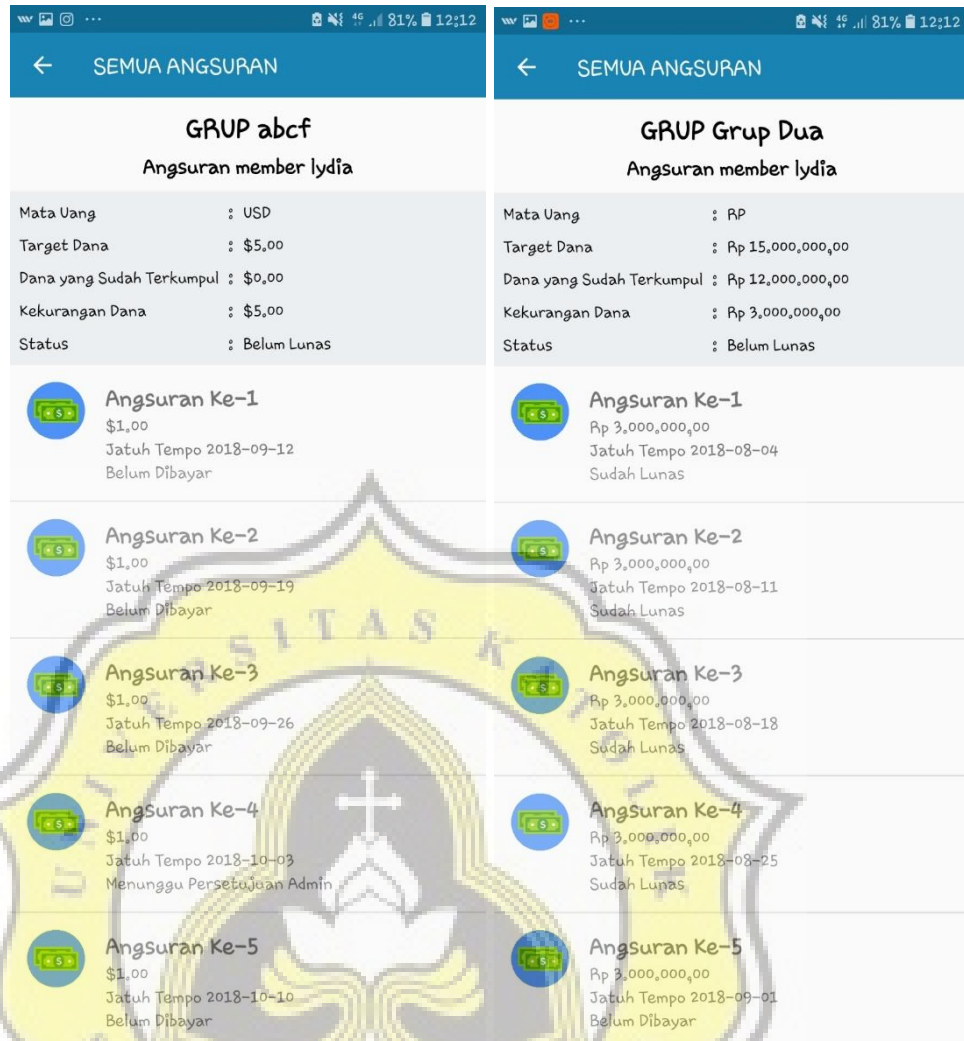
- Melihat semua angsuran yang ada

Masuk ke dalam angsuran, pilih lihat semua angsuran. Setelah masuk maka tersedia list grup yang anda miliki.



**Gambar 4. 39 List Grup yang dimiliki**

Kemudian pilih grup yang ingin anda lihat rincian angsurannya, maka akan muncul rincian seperti pada gambar 4.40



**Gambar 4. 40 Contoh Rincian Angsuran dalam Dollar (kiri), dalam Rupiah (kanan).**

Berikut merupakan script yang digunakan untuk menampilkan semua angsuran yang dimiliki.

```
<?php
require_once('konek.php');
$id_user=$_POST['id_user'];
$nama_grup=$_POST['nama_grup'];
$sql = "SELECT * FROM angsuran where nama_grup='$nama_grup'
        and id_user='$id_user'";
$r = mysql_query($sql);
$result = array();
```



```

while($row = mysql_fetch_array($r)){
    $nama_grup=$row['nama_grup'];
    $angsuranke=$row['angsuranke'];
    $nominalangsuran2=$row['nominal_angsuran'];
    $status_app=$row['status_app'];
    $uang=$row['uang'];
    if($status_app=='0'){
        $status='Belum Dibayar';
    }else if($status_app=='1'){
        $status='Menunggu Persetujuan Admin';
    }else if($status_app=='2'){
        $status='Sudah Lunas';
    }
    $jumlah_desimal="2";
    $pemisah_desimal=",";
    $pemisah_ribuan=".";
    $koma=".";
    $titik=",";
    if($uang=='RP'){
        $nominalangsuran="Rp
        ".number_format($nominalangsuran2,
        $jumlah_desimal,$pemisah_desimal,$pemisah_ribuan);
    }else if($uang=='USD'){

        $nominalangsuran="$".number_format($nominalangsuran2
        , $jumlah_desimal,$koma,$titik);
    }
    array_push($result,array(
        "id_angsuran"=>$row['id_angsuran'],
        "nama_grup"=>$nama_grup,
        "nominalangsuran"=>$nominalangsuran,
        "angsuranke"=>$angsuranke,

```

```

"tanggal_jatuhtempo"=>$row['tanggal_jatuhtempo'],
"status_angsuran"=>$status
));
}
echo json_encode(array('result'=>$result));
mysql_close();
?>

```

**Kode Program 4. 9 PHP Menampilkan Semua Angsuran yang dimiliki Pengguna**

- Mengangsur angsuran yang jatuh tempo

Untuk mengangsur angsuran yang jatuh tempo ini akan dibahas pada pembahasan 4.2.

### 3. Permintaan

Menu permintaan memiliki fitur untuk melihat permintaan yang pengguna ajukan baik permintaan angsuran maupun permintaan member.

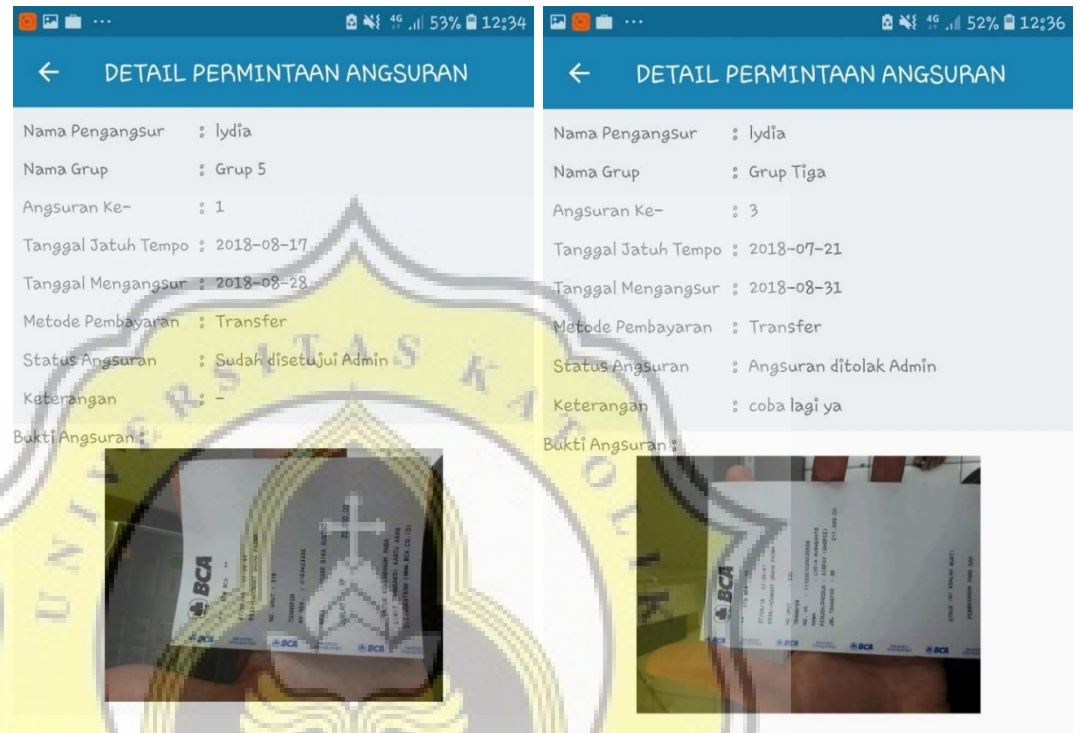


**Gambar 4. 41 Menu Permintaan**

- Permintaan angsuran

Semua angsuran yang sudah diangsur akan terdata pada menu permintaan angsuran. Dengan adanya menu ini para pengguna

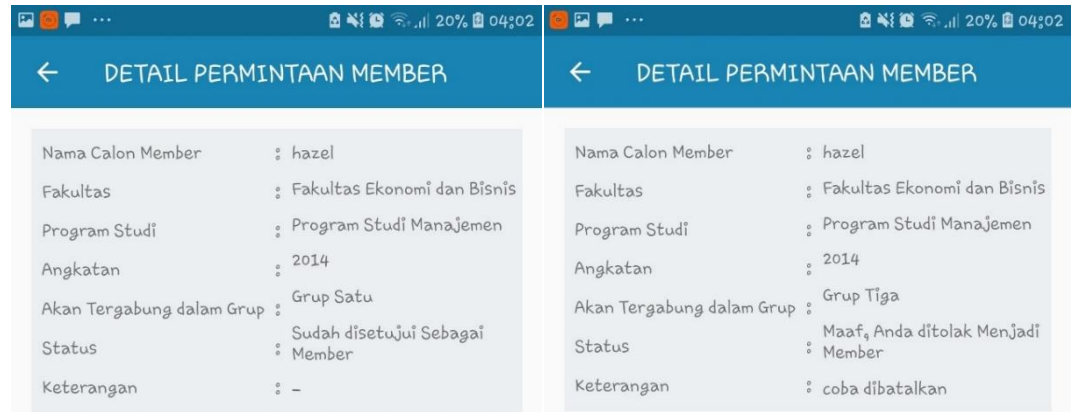
dimungkinkan untuk melihat apakah angsurannya sudah disetujui ataupun dibatalkan oleh admin. Apabila angsuran dibatalkan maka pengguna harus mengulangi pembayaran melalui menu angsuran jatuh tempo kembali. Apabila pengguna merasa sudah membayar namun dibatalkan, pengguna dapat menghubungi admin grup.



**Gambar 4. 42 Angsuran disetujui (kiri). Angsuran dibatalkan (kanan)**

- **Permintaan member**

Pengguna yang telah melakukan reuest untuk join grup akan terdata pada menu permintaan member. Pengguna dapat melihat apakah permintaan mereka sudah disetujui atau dibatalkan oleh admin.



**Gambar 4. 43 Permintaan Member disetujui (kiri). Permintaan Member dibatalkan (kanan)**

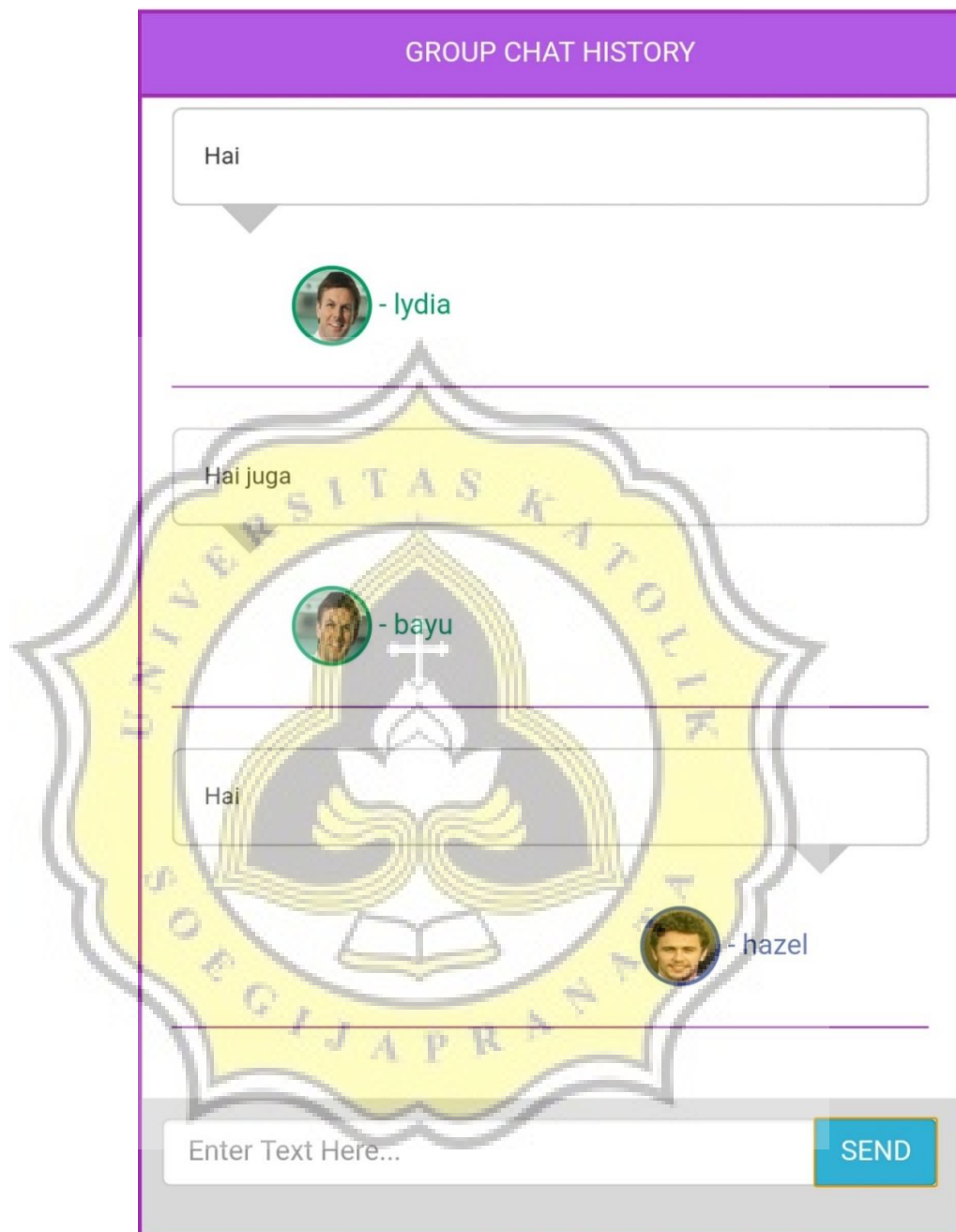
#### 4. Chat

Menu chat memiliki fitur untuk membuat komunikasi antara anggota grup menjadi lebih mudah. Chat dikelompokkan dalam masing-masing grup.



**Gambar 4. 44 Menu Chat**

Chat ini dibuat menggunakan web view. Web view ini merupakan salah satu cara agar halaman web dapat tampil di aplikasi Android.



**Gambar 4. 45 Tampilan Isi Chat**

Berikut Javascript untuk menampilkan halaman web ke dalam aplikasi.

```

Intent intent = getIntent();

    id = intent.getStringExtra(Config.EMP_ID2);

    Url =
    "https://bayusurya29.000webhostapp.com/chat.php?id_user"+mId+"&&n
    ama_grup="+id;

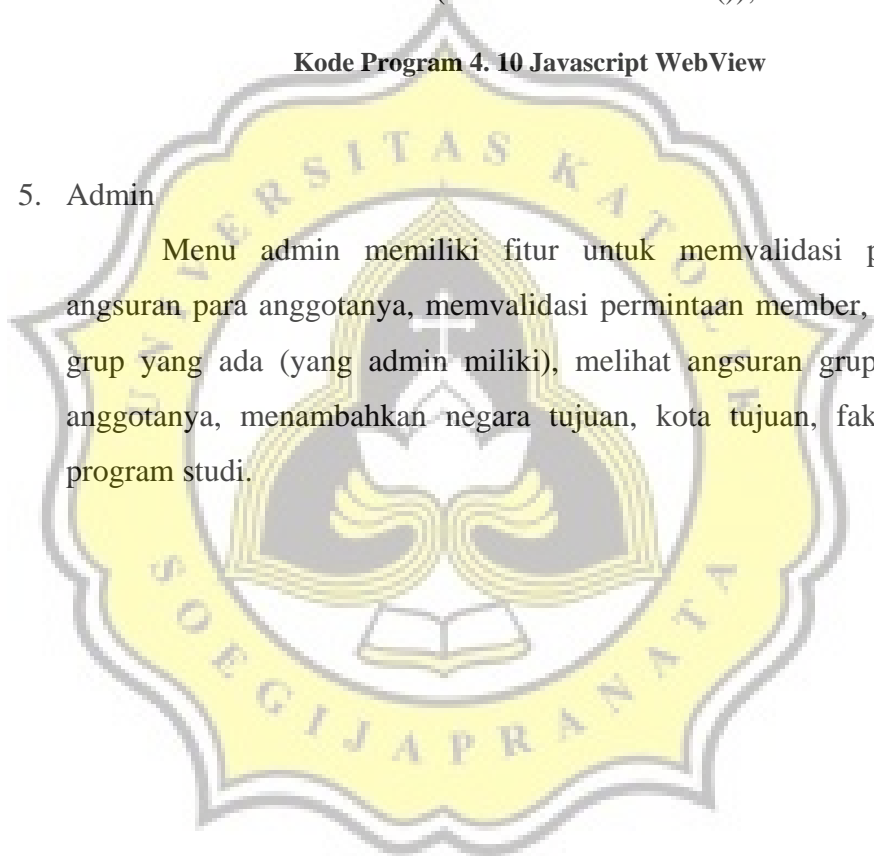
    WebView web = (WebView) findViewById(R.id.web_view);
    web.loadUrl(Url);
    web.setWebViewClient(new WebViewClient());

```

**Kode Program 4. 10 Javascript WebView**

#### 5. Admin

Menu admin memiliki fitur untuk memvalidasi permintaan angsuran para anggotanya, memvalidasi permintaan member, mendelete grup yang ada (yang admin miliki), melihat angsuran grup dan para anggotanya, menambahkan negara tujuan, kota tujuan, fakultas, dan program studi.



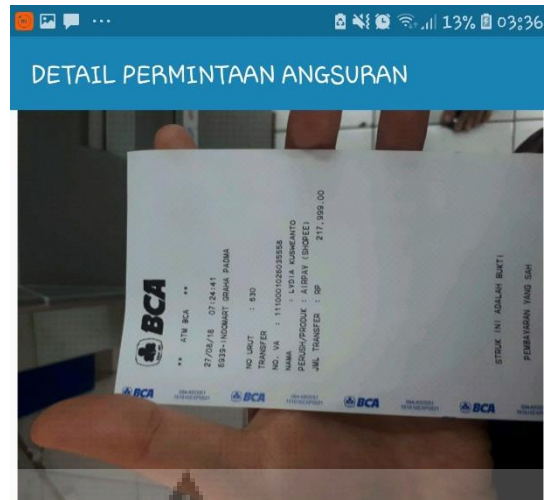


**Gambar 4. 46 Menu Admin**

- Memvalidasi permintaan angsuran

Admin dapat memvalidasi semua angsuran dari grup dimana ia menjadi seorang admin. Admin berhak menerima, ataupun menolak angsuran. Sebelum menerima ataupun menolak angsuran, admin akan memeriksa baik pembayaran melalui transfer maupun paypal apakah sudah masuk pembayarannya atau belum.

Cara admin memvalidasi angsuran adalah setelah masuk ke dalam menu admin pilih menu validasi angsuran. Pilih angsuran mana yang ingin divalidasi maka akan muncul detail angsuran.



Nama Pengangsur : Lydia  
 Nama Grup : Grup Tiga  
 Angsuran Ke : 1  
 Tanggal Jatuh Tempo : 2018-07-07  
 Tanggal Mengangsur : 2018-08-31  
 Metode Pembayaran : Transfer

SETUJUI

BATALKAN

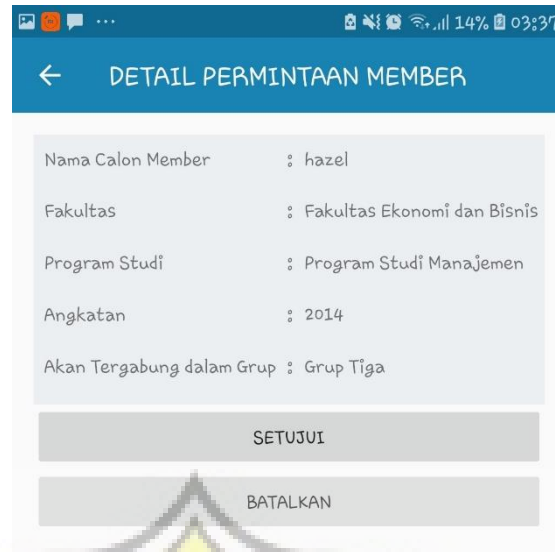
**Gambar 4. 47 Detail Angsuran yang Akan divalidasi**

Jika setelah dicek admin (baik transfer maupun PayPal), maka admin berhak menyetujui ataupun membatalkan. Jika dibatalkan maka admin harus menginput alasan pembatalan.

- Memvalidasi permintaan bergabung dengan grup

Selain memvalidasi permintaan angsuran admin juga dapat memvalidasi permintaan bergabung dalam grup. Admin berhak menerima ataupun menolak calon anggota yang ingin bergabung di dalam grupnya.

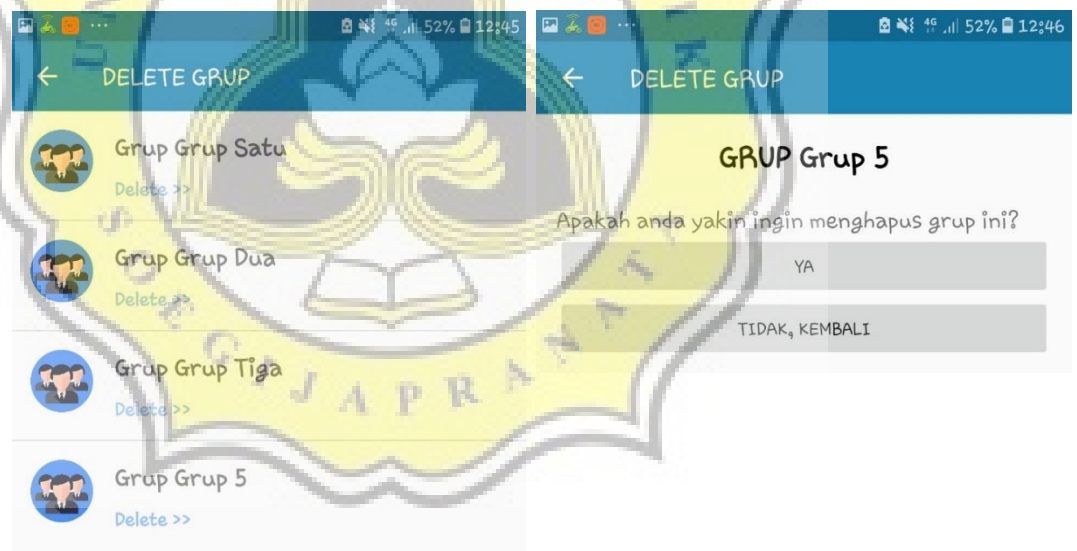




**Gambar 4. 48 Detail Permintaan Bergabung Dalam Grup**

- Menghapus grup

Admin dapat menghapus grup yang admin inginkan dengan cara masuk ke menu admin pilih hapus grup lalu pilih grup yang hendak di hapus.



**Gambar 4. 49 Admin Menghapus Grup**

- Melihat rincian angsuran grup dan anggota

Admin dapat melihat semua angsuran grup yang admin miliki, dan rincian angsuran anggota-anggotanya. Tujuannya adalah agar admin dapat mengetahui siapa saja yang belum membayar angsuran dan dapat segera dihubungi.



**Gambar 4. 50 Rincian Angsuran Grup**

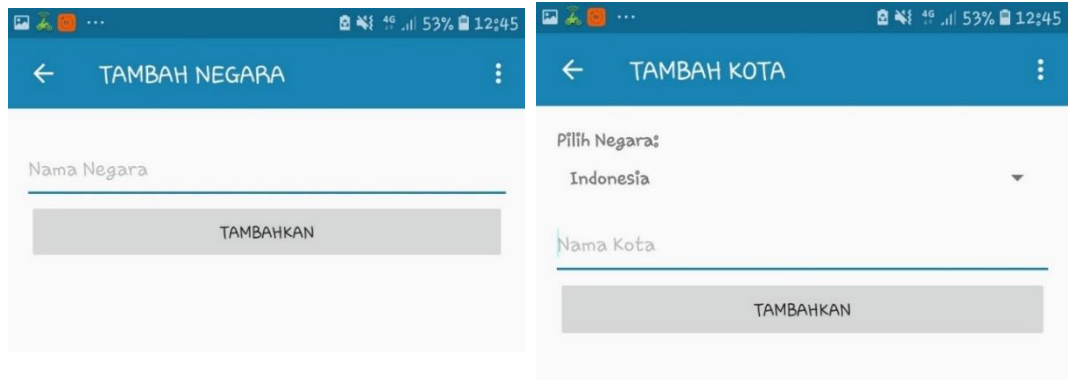
Jika admin ingin melihat rincian angsuran anggota dari grupnya, maka klik salah satu anggota setelah itu akan muncul angsuran anggota seperti gambar 4.51.



RINCIAN KEUANGAN MEMBER		RINCIAN KEUANGAN MEMBER	
<b>MEMBER lydia</b> Grup Grup Dua		<b>MEMBER lydia</b> Grup abcf	
Mata Uang	: RP	Mata Uang	: USD
Target Dana	: Rp 15,000,000,00	Target Dana	: \$5,00
Dana yang Sudah terkumpul	: Rp 12,000,000,00	Dana yang Sudah terkumpul	: \$0,00
Kekurangan Dana	: Rp 3,000,000,00	Kekurangan Dana	: \$5,00
<b>Angsuran Ke-1</b> Rp 3,000,000,00 Jatuh Tempo 04-08-2018 Mengangsur 18-08-2018 Sudah Membayar		<b>Angsuran Ke-1</b> \$1,00 Jatuh Tempo 12-09-2018 Mengangsur - Belum Membayar	
<b>Angsuran Ke-2</b> Rp 3,000,000,00 Jatuh Tempo 11-08-2018 Mengangsur 31-08-2018 Sudah Membayar		<b>Angsuran Ke-2</b> \$1,00 Jatuh Tempo 19-09-2018 Mengangsur - Belum Membayar	
<b>Angsuran Ke-3</b> Rp 3,000,000,00 Jatuh Tempo 18-08-2018 Mengangsur 29-08-2018 Sudah Membayar		<b>Angsuran Ke-3</b> \$1,00 Jatuh Tempo 26-09-2018 Mengangsur - Belum Membayar	
<b>Angsuran Ke-4</b> Rp 3,000,000,00 Jatuh Tempo 25-08-2018 Mengangsur 31-08-2018 Sudah Membayar		<b>Angsuran Ke-4</b> \$1,00 Jatuh Tempo 03-10-2018 Mengangsur 08-10-2018 Menunggu Persetujuan Admin	
<b>Angsuran Ke-5</b> Rp 3,000,000,00 Jatuh Tempo 01-09-2018 Mengangsur - Belum Membayar		<b>Angsuran Ke-5</b> \$1,00 Jatuh Tempo 10-10-2018 Mengangsur - Belum Membayar	

**Gambar 4. 51 Rincian Angsuran Anggota Grup dalam Rupiah (kiri), dalam Dollar (kanan).**

- Menambahkan negara tujuan, kota tujuan
- Admin dapat menambahkan negara tujuan dan kota tujuan untuk mengadakan kuliah kerja lapangan (KKL)



**Gambar 4. 52 Tambah Negara (kiri). Tambah Kota (kanan)**

Berikut merupakan script PHP untuk memasukkan negara dan kota yang baru.

```
<?php
require_once('konek.php');
if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){
    $negara = $_POST['negara'];
    $sql = mysql_query("INSERT INTO negara ( nama_negara) VALUES(
    '$negara')");
    if($sql){
        echo 'Negara berhasil ditambahkan';
    }else{
        echo 'Gagal menambahkan negara, coba lagi';
    }
    mysql_close();
} ?>
```

**Kode Program 4. 11 Script Tambah Negara Tujuan**

Sedangkan untuk penambahan kota tujuan dapat dilihat pada kode program 4.12.

```
<?php
require_once('konek.php');

if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){

    $negara = $_POST['negara'];

    $kota = $_POST['kota'];

    $abcd=mysql_query("SELECT*FROM negara where
nama_negara='$negara'");

    $rowabcd=mysql_fetch_array($abcd);

    $id_negara=$rowabcd['id_negara'];

    $sql = mysql_query("INSERT INTO kota (id_negara, nama_kota)
VALUES('$id_negara', '$kota')");

    if($sql){
        echo 'Kota berhasil ditambahkan';
    }else{
        echo 'Gagal menambahkan kota, coba lagi';
    }

    mysql_close();

}

?>
```

**Kode Program 4. 12 Script Tambah Kota Tujuan**

- Menambahkan fakultas, program studi

Selain menambahkan negara dan kota tujuan, admin juga dapat menambahkan fakultas dan program studi.

**Gambar 4. 53 Tambah Fakultas (kiri), Tambah Program Studi (kanan)**

Berikut merupakan script PHP untuk menambahkan fakultas.

```
<?php
require_once('konek.php');
if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){
    $fakultas = $_POST['fakultas'];
    $sql = mysql_query("INSERT INTO fakultas ( nama_fakultas)
VALUES('$fakultas')");

    if($sql){
        echo 'Fakultas berhasil ditambahkan';
    }else{
        echo 'Gagal menambahkan fakultas, coba lagi';
    }
    mysql_close();
}
?>
```

**Kode Program 4. 13 Script PHP untuk Menambahkan Fakultas**

Sedangkan script PHP untuk menambahkan program studi dapat dilihat pada kode program 4.14.

```

<?php
require_once('konek.php');
if($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){
    $fakultas = $_POST['fakultas'];
    $progdi = $_POST['progdi'];
    $abcd=mysql_query("SELECT*FROM fakultas where
nama_fakultas='$fakultas'");
    $rowabcd=mysql_fetch_array($abcd);
        $id_fakultas=$rowabcd['id_fakultas'];
    $sql = mysql_query("INSERT INTO progdi (id_fakultas, nama_progdi)
VALUES('$id_fakultas', '$progdi')");
    if($sql){
        echo 'Program Studi berhasil ditambahkan';
    }else{
        echo 'Gagal menambahkan program studi, coba lagi';
    }
    mysql_close();
}
?>

```

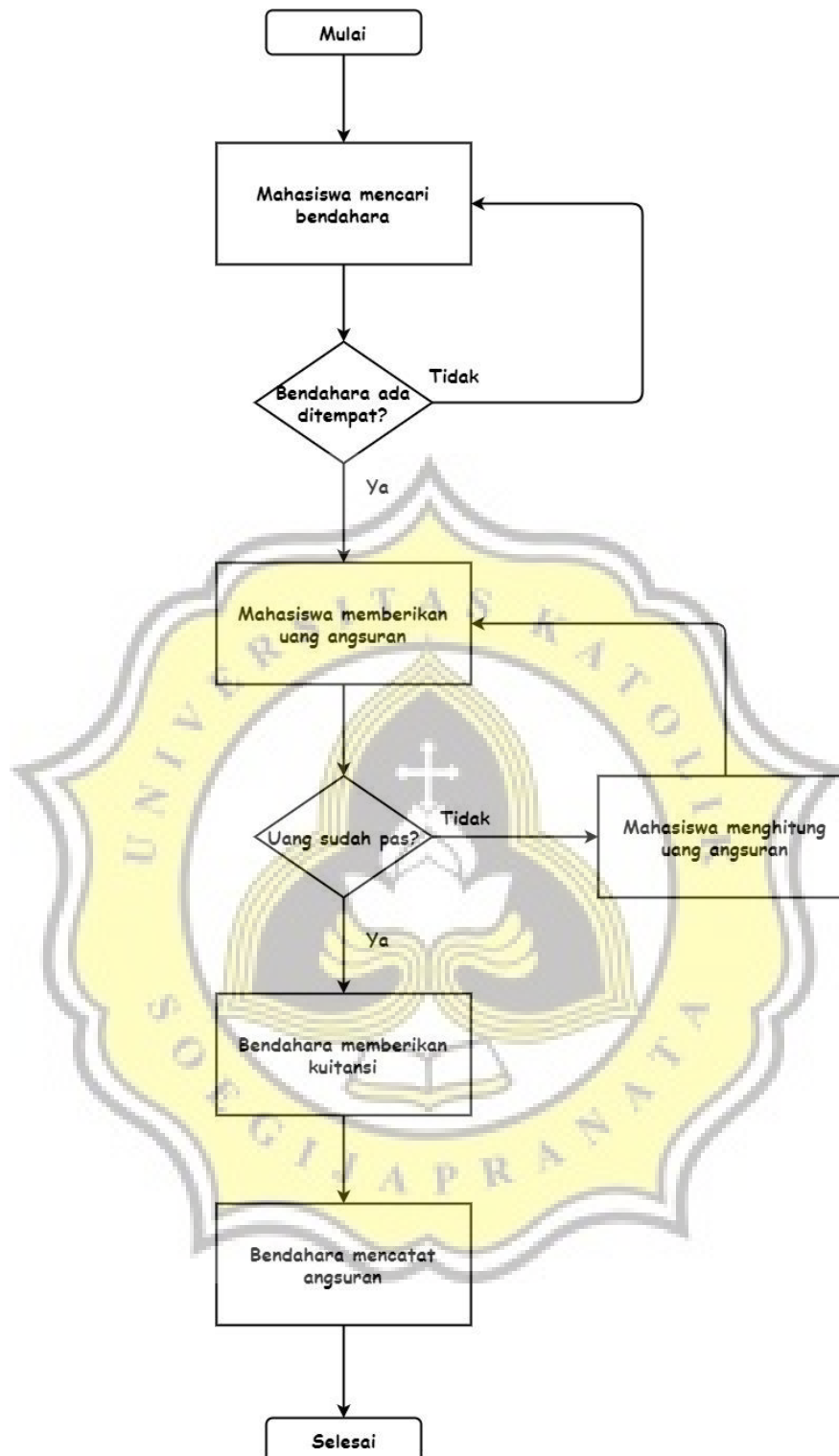
**Kode Program 4. 14 Script PHP untuk Menambahkan Program Studi**

#### 6. Logout

Menu logout digunakan untuk keluar dari aplikasi.

### 4.2 Perancangan aplikasi mempermudah anggota dalam mengangsur

Sebelumnya dalam merencanakan kegiatan KKL belum ada aplikasi yang mempermudah para mahasiswa. Para mahasiswa masih merencanakan KKL dengan cara manual, mengangsur secara manual. Berikut alur para mahasiswa mengangsur dana untuk kegiatan KKL secara manual.



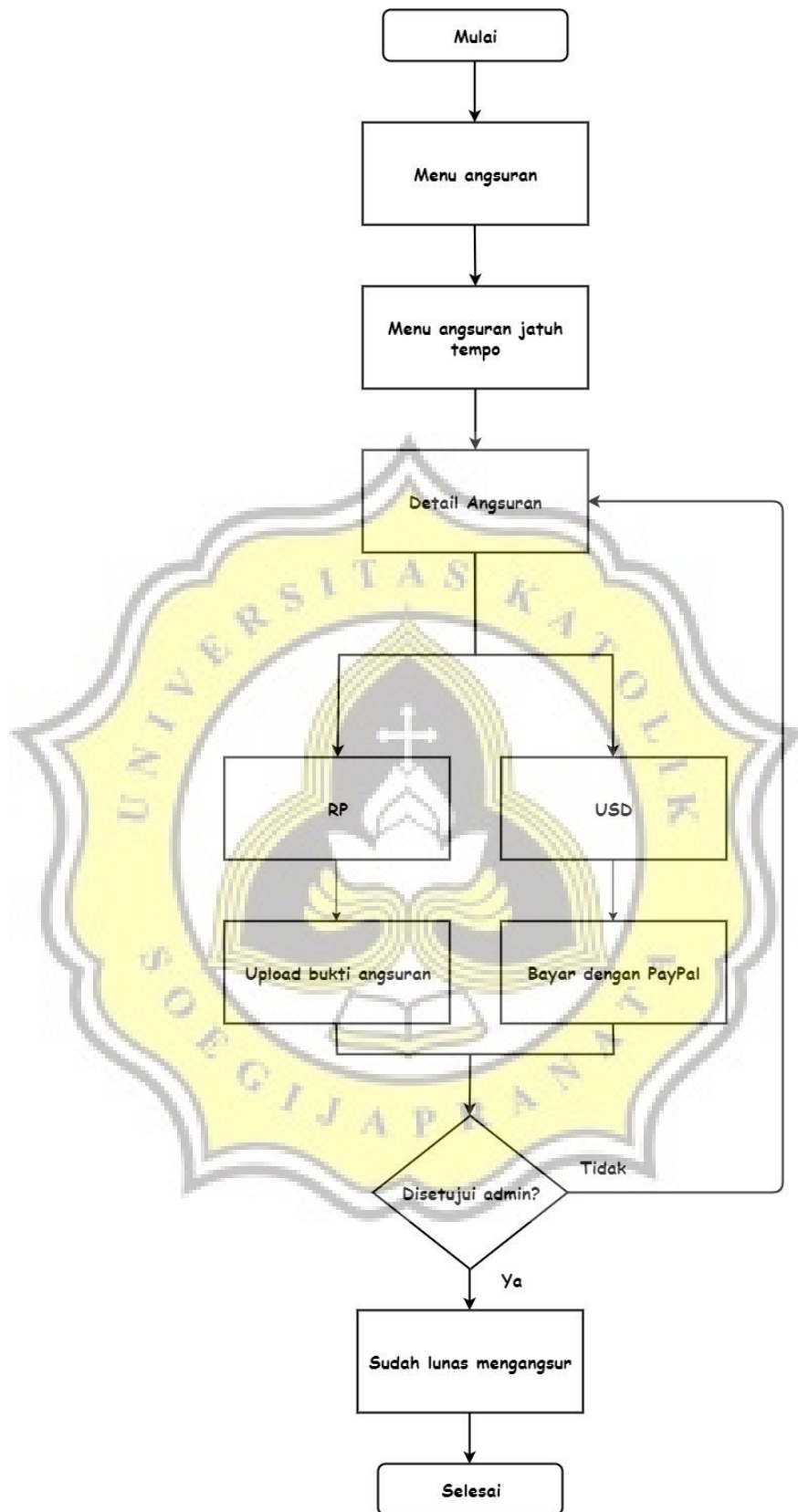
**Gambar 4. 54 Flowchart Mahasiswa Mengangsur Secara Manual**

Dalam mengangsur dana untuk kegiatan KKL secara manual, para mahasiswa tentunya memiliki kesulitan.



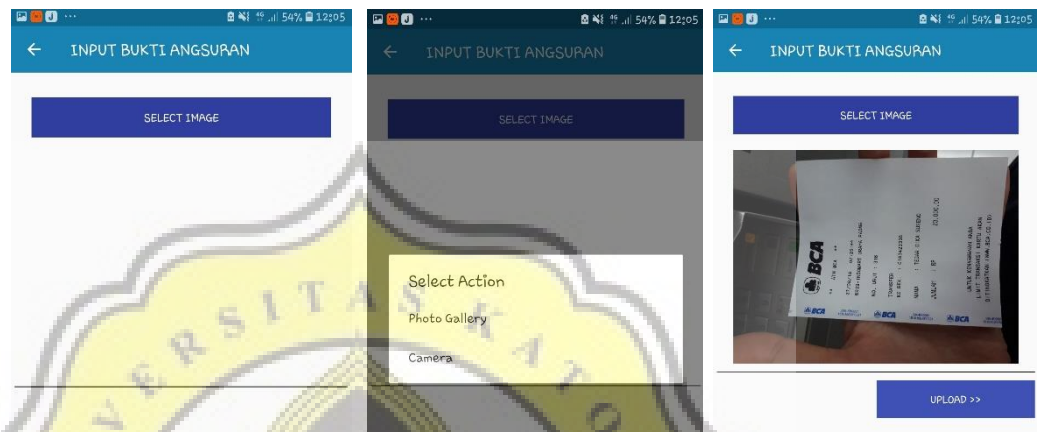
Selain itu apabila angsuran dilakukan secara manual bisa saja terjadi kelalaian manusia. Contohnya bendahara lupa mencatat angsuran, catatan angsuran yang tidak teratur, mahasiswa bisa saja kehilangan kuitansi, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu akhirnya dibuatlah Aplikasi Manajemen Keuangan KKL untuk mempermudah mahasiswa yang merencanakan kegiatan KKL dalam hal mengangsur. Dengan aplikasi ini mengangsur lebih dimudahkan. Berikut alur mahasiswa mengangsur dengan aplikasi.





Gambar 4. 55 Flowchart Mahasiswa Mengangsur dengan Aplikasi

Dalam aplikasi ini angsuran dapat dibayarkan dengan 2 jenis mata uang yaitu rupiah dan dollar. Apabila saat membuat grup admin memilih untuk menggunakan mata uang rupiah maka angsuran dibayarkan dengan cara mentransfer uang angsuran yang telah jatuh tempo kepada nomor rekening yang tertera. Kemudian foto bukti transfer tersebut lalu pilih menu upload bukti transfer dalam aplikasi ini.



**Gambar 4. 56 Mengunggah Bukti Transfer**

Berikut merupakan script upload bukti transfer.

```
<?php
include 'konek.php';
$date=date('Y-m-d');
$DefaultId = 0;
$ImageData = $_POST['image_data'];
$ImageName = $_POST['image_tag'];
$cicilan = $_POST['cicilan'];

$xx = mysql_query("SELECT * FROM angsuran where
id_angsuran='$cicilan'");

$x = mysql_fetch_array($xx);

$nama_grup = $x['nama_grup'];
```

```

$angsuranke = $x['angsuranke'];

$id_user = $x['id_user'];

$l = $nama_grup."_".$id_user."_".$angsuranke;

$imagePath = "upload/$l.jpg";

$insertSQL = mysql_query("update angsuran set
tanggal_angsuran='$date', image_path='$ImagePath',
status_angsuran='sudah', status_app='1' where id_angsuran='$cicilan' ");

if($insertSQL){

file_put_contents($ImagePath,base64_decode($imageData));

echo "Angsuran berhasil diinput, silahkan menunggu admin
menyetujuinya.";

}else{

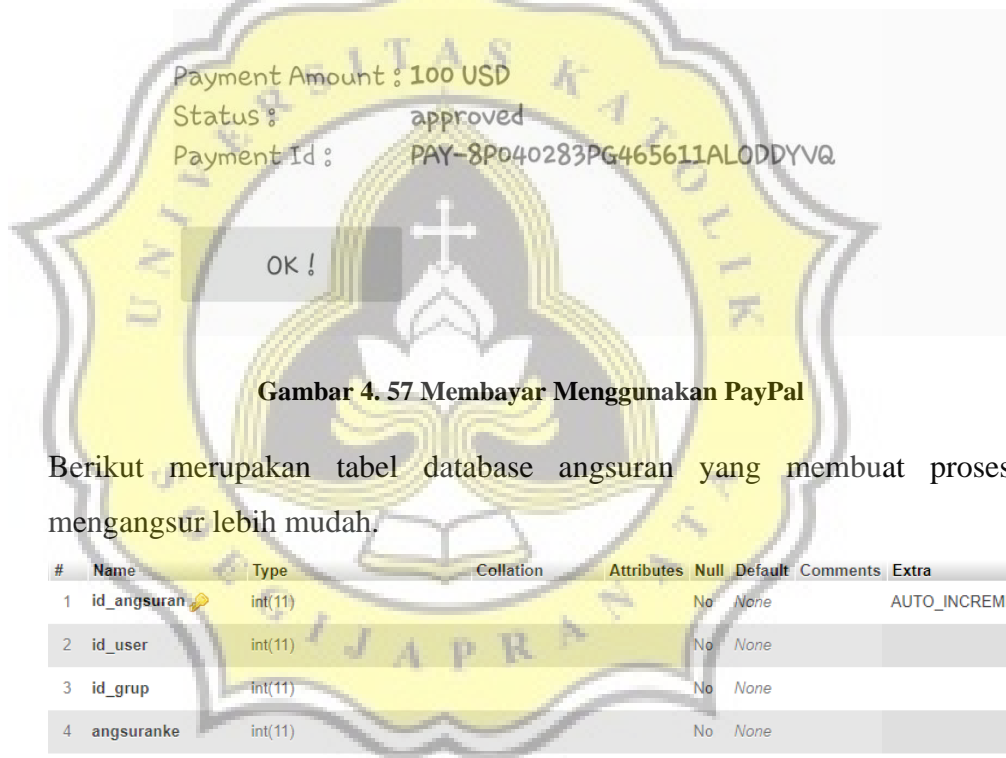
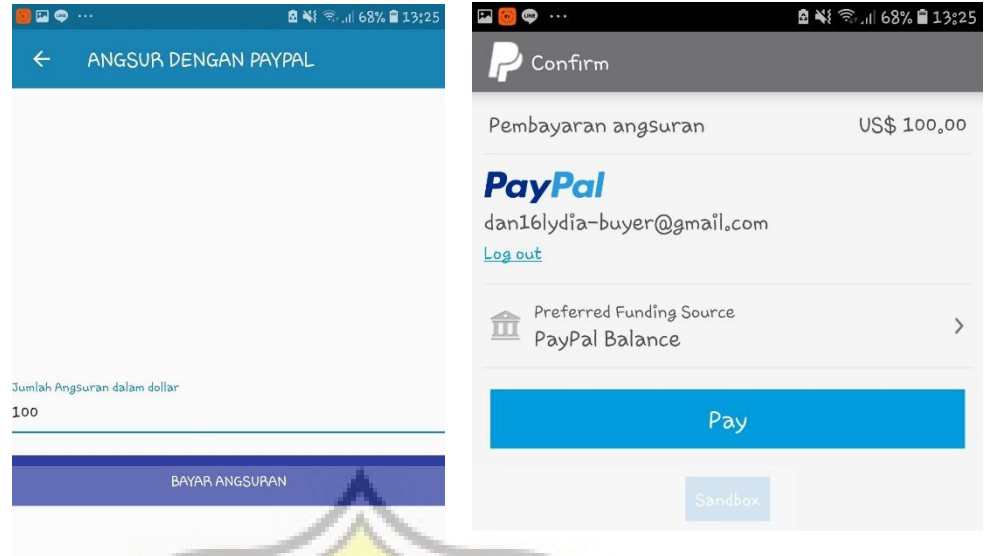
echo "Error, coba lagi";

}?>

```

**Kode Program 4. 15 PHP Input Bukti Transfer**

Selanjutnya apabila pada saat membuat grup admin memilih menggunakan mata uang dollar maka angsuran harus dibayarkan dengan PayPal.



**Gambar 4. 57 Membayar Menggunakan PayPal**

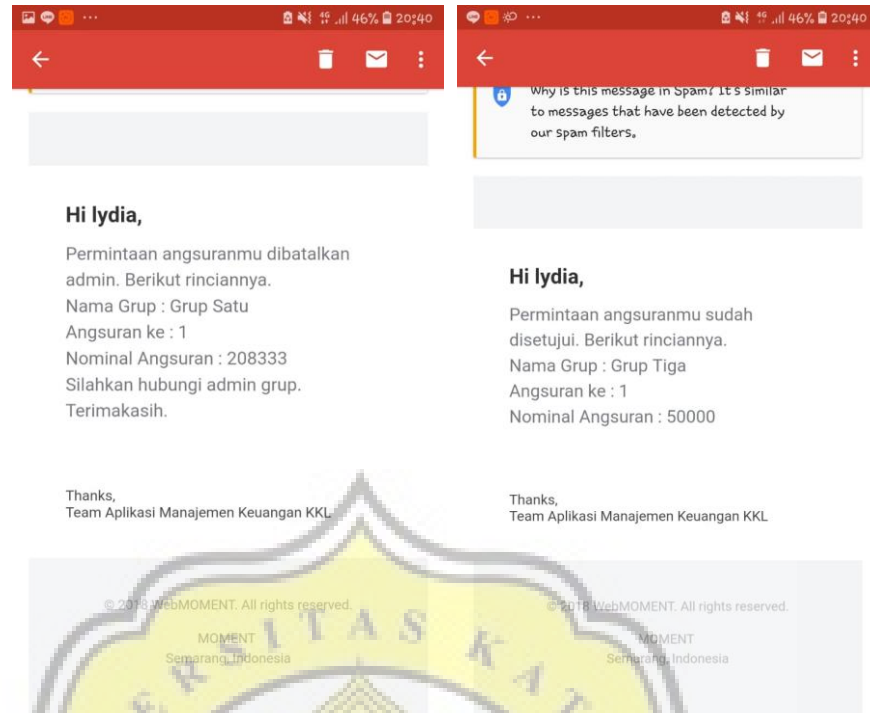
Berikut merupakan tabel database angsuran yang membuat proses mengangsur lebih mudah.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id_angsuran	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None		
3	id_grup	int(11)			No	None		
4	angsuranke	int(11)			No	None		
5	tanggal_angsuran	date			Yes	NULL		
6	tanggal_jatuhtempo	date			No	None		
7	uang	enum('RP', 'USD')	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		
8	nominal_angsuran	bigint(100)			No	None		
9	status_angsuran	enum('belum', 'sedang', 'sudah')	latin1_swedish_ci		No	belum		
10	status_app	enum('0', '1', '2', '3')	latin1_swedish_ci		No	0		
11	image_path	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		
12	keterangan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL		
13	paypal	enum('0', '1')	latin1_swedish_ci		No	0		

**Gambar 4. 58 Tabel Database Angsuran**

Didalam tabel database angsuran terdapat beberapa stuktur yaitu id\_angsuran, id\_user, id\_grup, angsuranke, tanggal\_angsuran, tanggal\_jatuhtempo, nominal\_angsuran, status\_angsuran, status\_app, image\_path, keterangan, dan paypal. id\_angsuran berguna sebagai kunci dari angsuran untuk membedakan angsuran satu dengan lainnya. Id angsuran sendiri berupa int berukuran maksimal 11 digit dan di buat auto increment yaitu mengurutkan angkanya sendiri. Id\_user berfungsi untuk menyambungkan tabel angsuran dengan tabel user. Id\_user berisikan id\_user yang memiliki angsuran tersebut. Selanjutnya id\_grup. Id\_grup ini mengubungkan antara tabel grup dan tabel angsuran. id\_grup berisikan id dari grup dimana user memiliki angsuran tersebut. Kemudian angsuranke berfungsi untuk mengetahui angsuran ke berapa. Tanggal\_angsuran merupakan tanggal dimana pengguna mengangsur. Tanggal\_jatuhtempo merupakan tanggal dimana angsuran tersebut jatuh tempo dan harus dibayarkan. Setelah tanggal\_jatuhtempo terdapat uang. Uang digunakan untuk membedakan mata uang untuk mengangsur. Terdapat 2 pilihan yaitu RP dan USD. Selanjutnya nominal\_angsuran akan diisi dengan nominal uang yang akan diangsur setiap angsuran tersebut jatuh tempo. status\_angsuran untuk mengetahui apakah angsuran belum jatuh tempo, sedang jatuh tempo, atau sudah dibayar. Sedangkan status\_app adalah status untuk mengetahui apakah admin sudah menyetujui angsuran ataupun menolak angsuran. Kemudian, image\_path akan diisi dengan alamat gambar bukti angsuran, seingga bukti angsuran dapat ditampilkan kapan saja. Keterangan digunakan saat admin menolak angsuran, untuk mengetahui apa alasan admin menolak angsuran.

Selanjutnya, untuk memudahkan pengguna mengetahui angsuran telah diterima ataupun ditolak maka pengguna akan menerima email setiap angsuran diterima maupun ditolak admin.

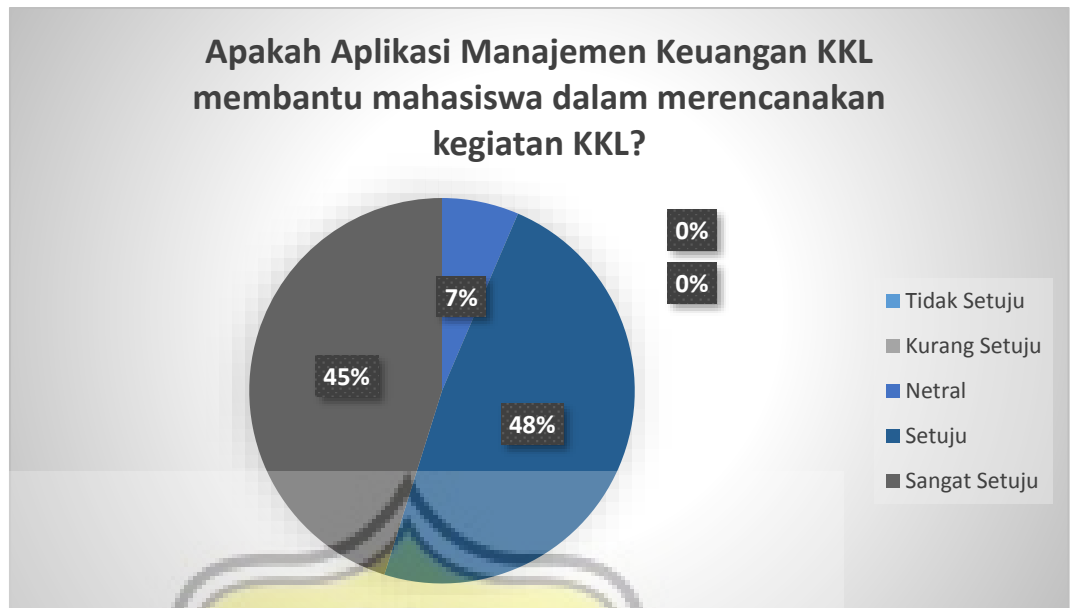


**Gambar 4. 59 Notifikasi Angsuran Melalui Email**

#### **4.3 Mengetahui aplikasi manajemen keuangan KKL berguna bagi mahasiswa**

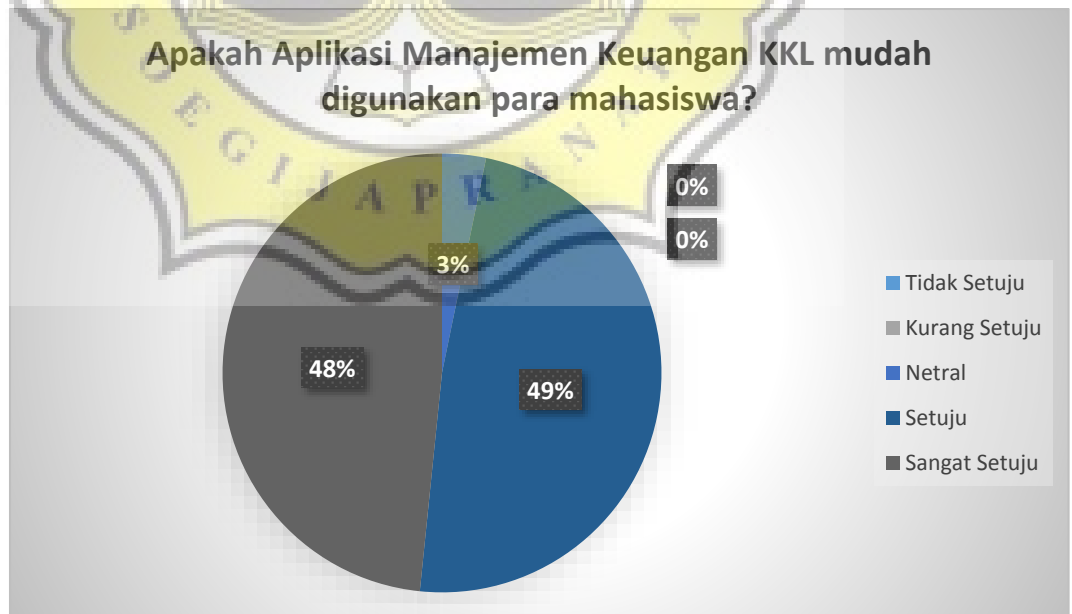
Setelah aplikasi selesai dirancang dan dibuat maka akan dilakukan tahap uji coba penggunaan aplikasi oleh para responden. Setelah itu para responden mengisi kuisioner post test untuk mengetahui apakah aplikasi ini berguna dan berjalan dengan baik.

Pertanyaan pertama kuisioner post test adalah “Apakah Aplikasi Manajemen Keuangan KKL membantu mahasiswa dalam merencanakan kegiatan KKL?”



**Gambar 4. 60 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah Aplikasi Manajemen Keuangan KKL membantu mahasiswa dalam merencanakan kegiatan KKL?”**

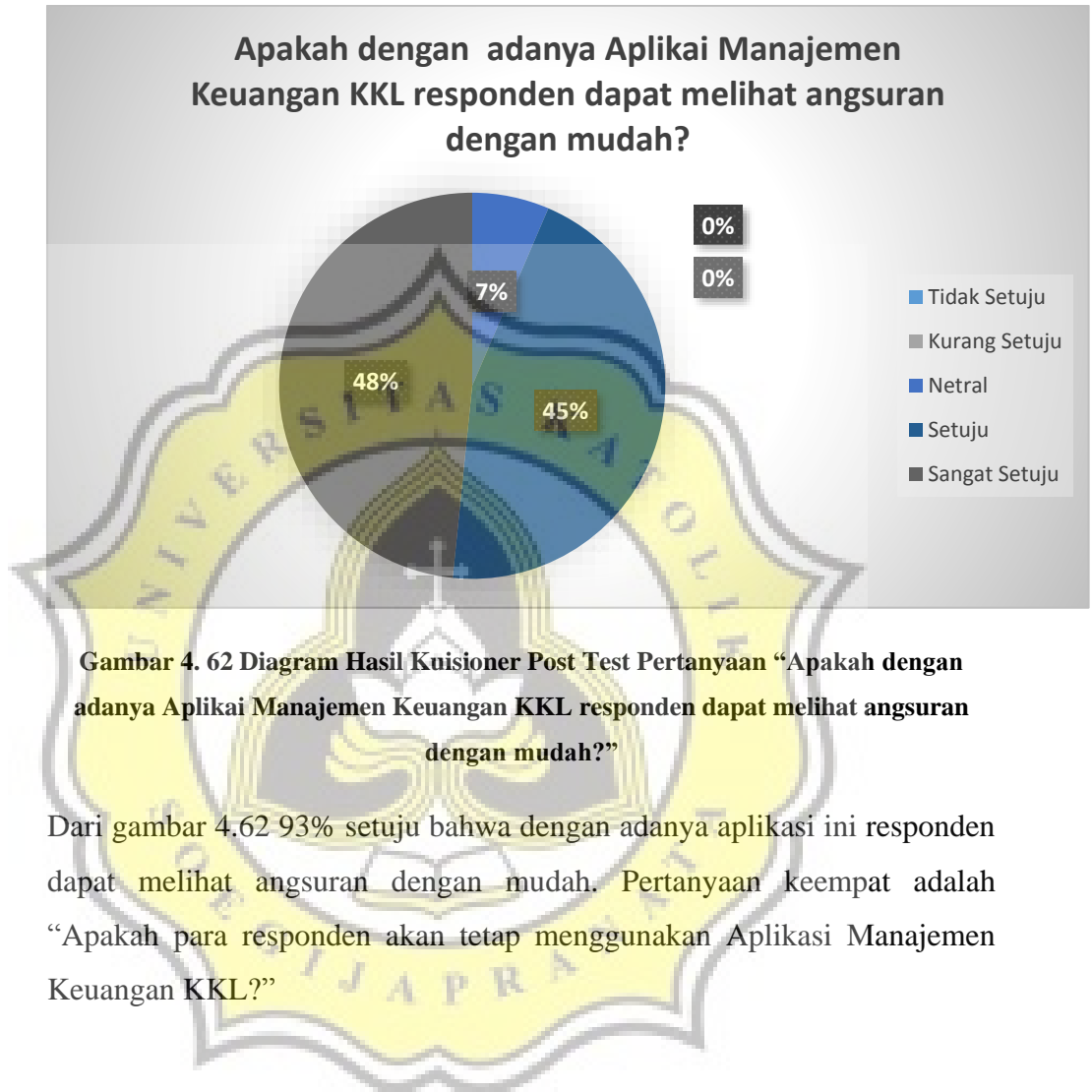
Dapat dilihat diagram pada gambar 4.60 bahwa 45% responden mengatakan sangat setuju, 48% mengatakan setuju, dan 7% mengatakan netral. Selanjutnya pertanyaan kedua adalah “Apakah Aplikasi Manajemen Keuangan KKL mudah digunakan para mahasiswa?”

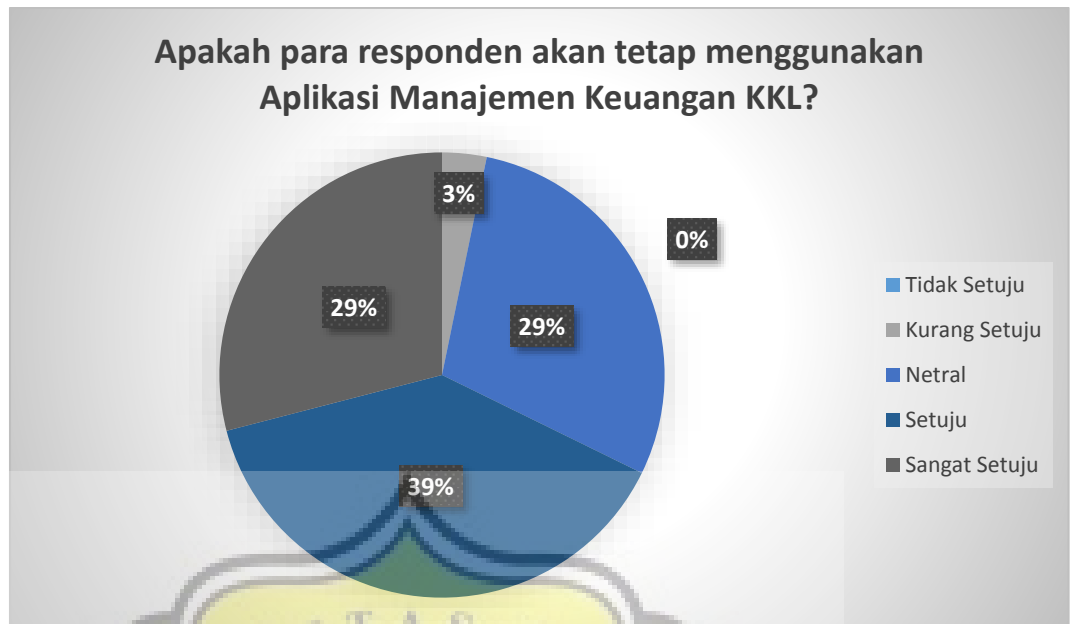


**Gambar 4. 61 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah Aplikasi Manajemen Keuangan KKL mudah digunakan para mahasiswa?”**



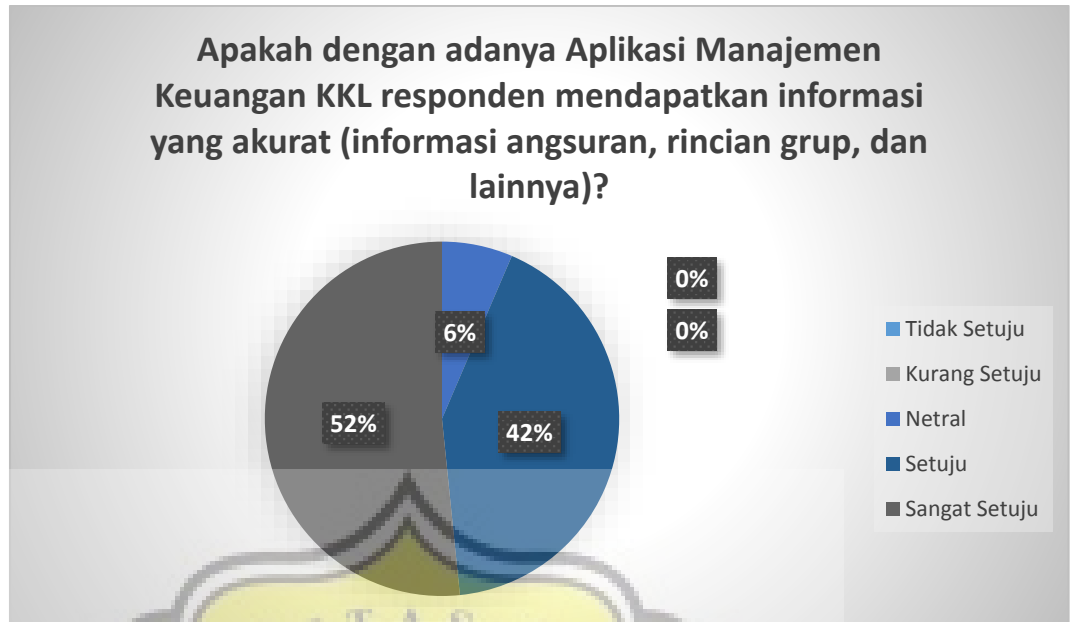
48% mengatakan sangat setuju, 49% mengatakan setuju, dan 3% mengatakan netral. Pertanyaan ketiga adalah “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL responden dapat melihat angsuran dengan mudah?”





**Gambar 4. 63 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah para responden akan tetap menggunakan Aplikasi Manajemen Keuangan KKL?”**

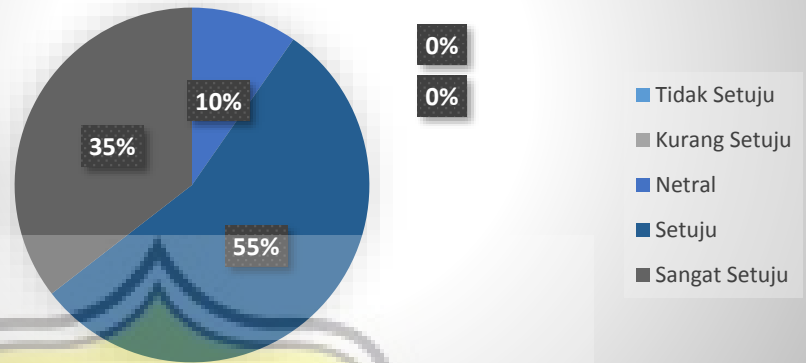
Diagram diatas menunjukkan bahwa 29% responden sangat setuju, 39% setuju, 29% netral, dan 3% kurang setuju bahwa mereka akan tetap menggunakan aplikasi ini. Pertanyaan kelima adalah “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL responden mendapatkan informasi yang akurat (informasi angsuran, rincian grup, dan lainnya)?”



**Gambar 4. 64 Diagram Hasil Kuisisioner Post Test Pertanyaan “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL responden mendapatkan informasi yang akurat (informasi angsuran, rincian grup, dan lainnya)?”**

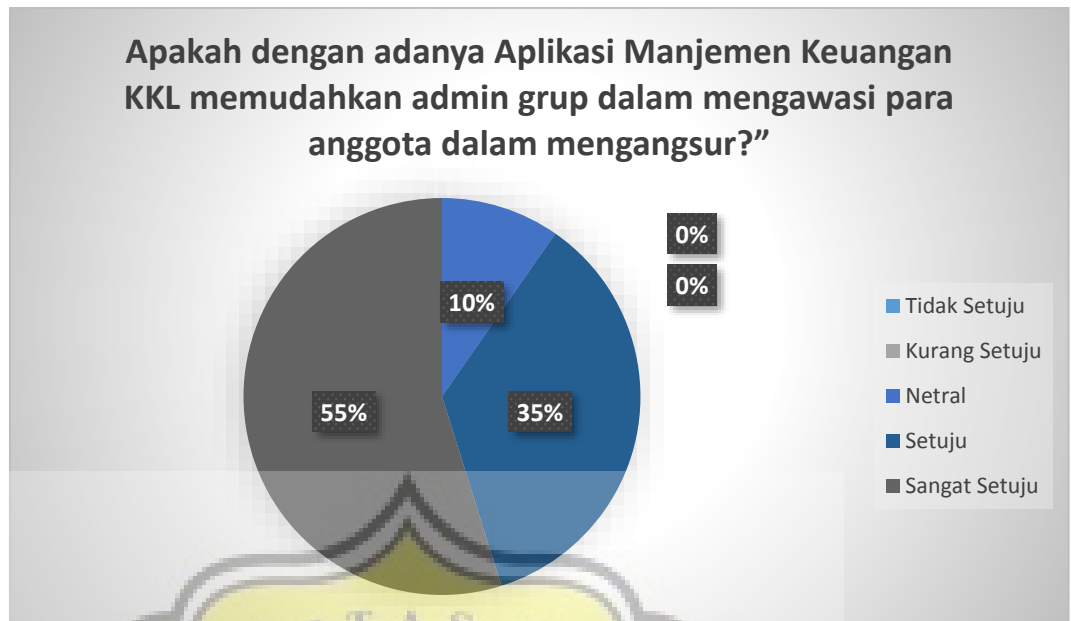
Dari survey maka diketahui bahwa 52% responden mengatakan sangat setuju, 42% setuju, 6% netral. Pertanyaan keenam adalah “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL responden mendapatkan informasi yang responden butuhkan dengan cepat (informasi angsuran, rincian grup, dan lainnya)?”

**Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL responden mendapatkan informasi yang responden butuhkan dengan cepat (informasi angsuran, rincian grup, dan lainnya)?**



**Gambar 4. 65 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL responden mendapatkan informasi yang responden butuhkan dengan cepat (informasi angsuran, rincian grup, dan lainnya)?”**

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden mengatakan sangat setuju (35%) dan setuju (55%) bahwa dengan adanya aplikasi ini responden mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Pertanyaan ketujuh adalah “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL memudahkan admin grup dalam mengawasi para anggota dalam mengangsur?”



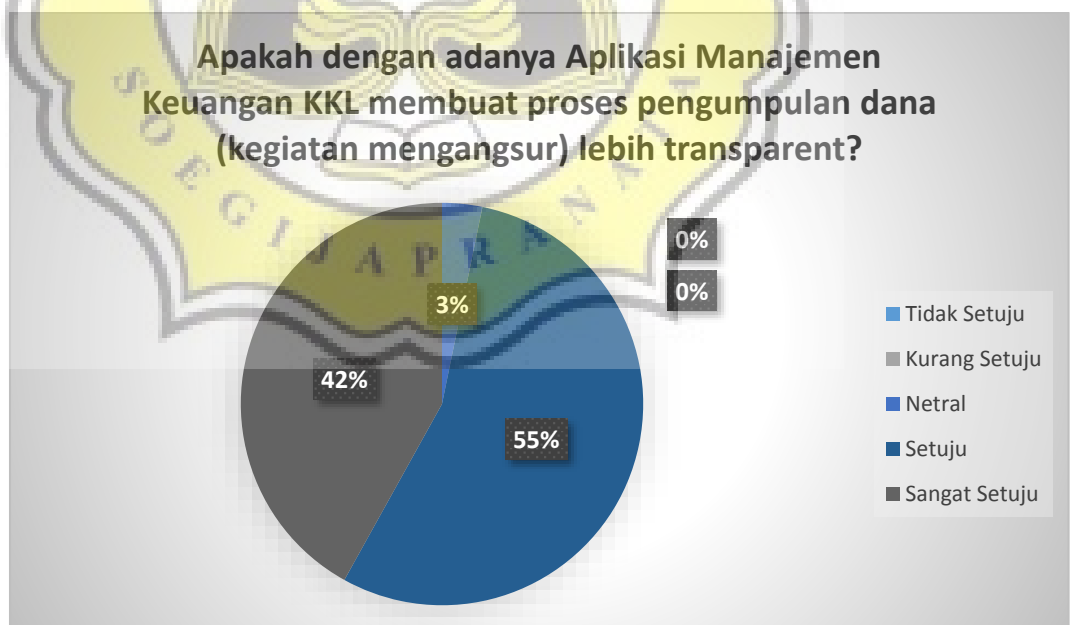
**Gambar 4. 66 Diagram Hasil Kuisisioner Post Test Pertanyaan “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL memudahkan admin grup dalam mengawasi para anggota dalam mengangsur?”**

Dari pertanyaan “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL memudahkan admin grup dalam mengawasi para anggota dalam mengangsur?” 55% responden menjawab sangat setuju, 35% mengatakan setuju, dan 10% mengatakan netral yang artinya dengan adanya aplikasi ini admin dimudahkan dalam mengawasi para anggotanya mengangsur. Pertanyaan kedelapan adalah “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL mempermudah dalam penyimpanan data (angsuran)?”. 45% responden menjawab sangat setuju, 48% menjawab setuju, dan 7% menjawab netral.



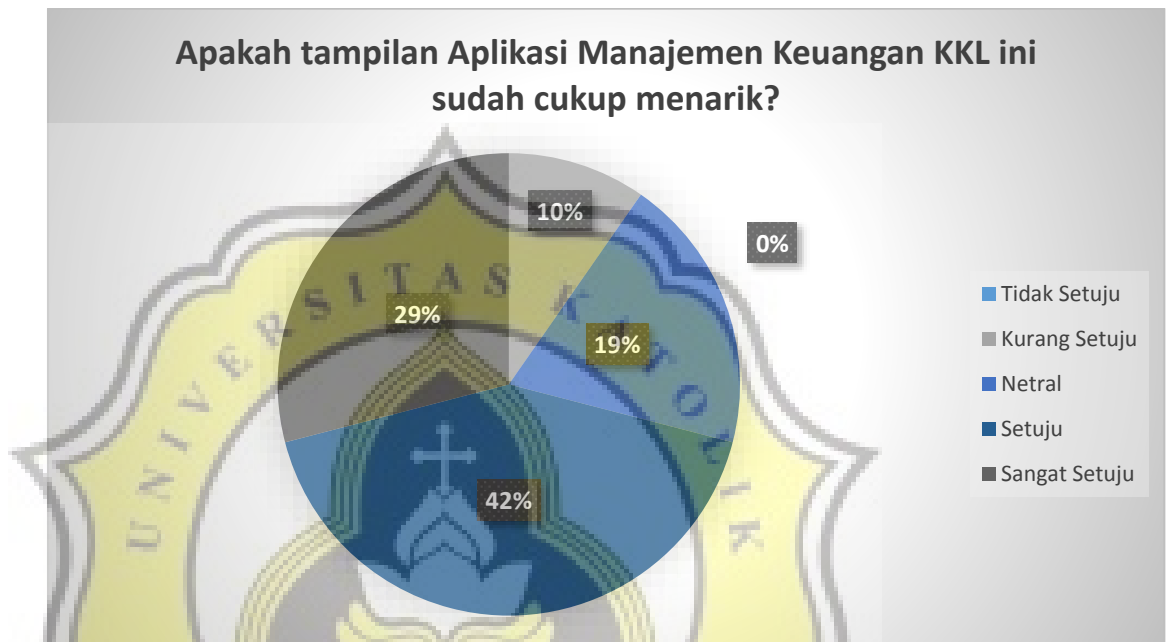
**Gambar 4. 67 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL mempermudah dalam penyimpanan data (angsuran)?”**

Pertanyaan kesembilan adalah “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL membuat proses pengumpulan dana (kegiatan mengangsur) lebih transparent?”



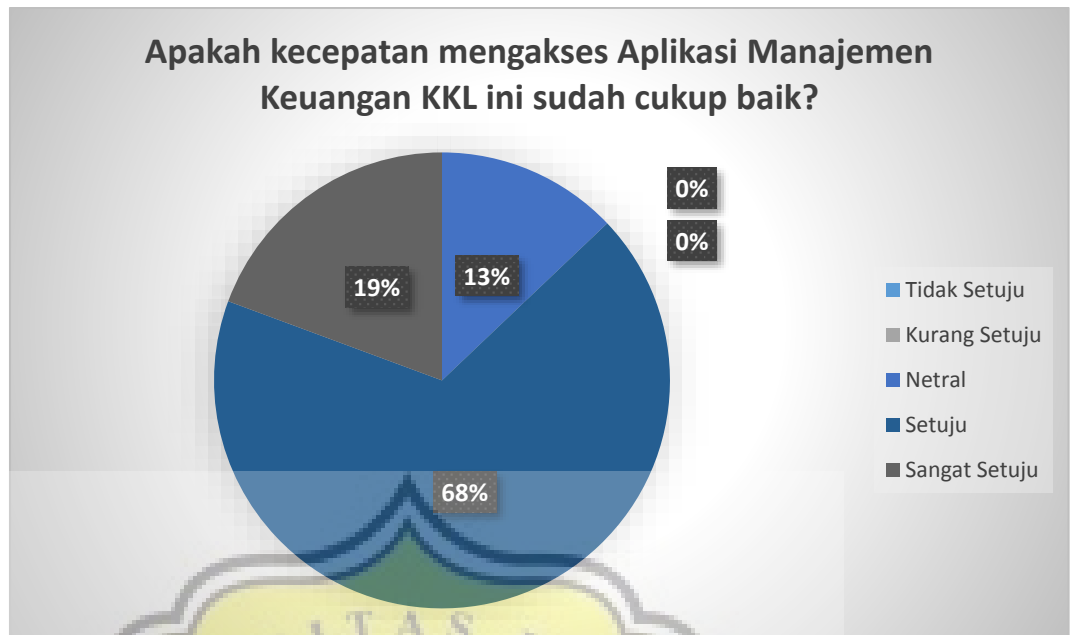
**Gambar 4. 68 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah dengan adanya Aplikasi Manajemen Keuangan KKL membuat proses pengumpulan dana (kegiatan mengangsur) lebih transparent?”**

Melalui diagram pada gambar 4.65 dapat diketahui bahwa 42% responden menjawab sangat setuju, 55% responden menjawab setuju, dan 3% responden menjawab netral. Selanjutnya pertanyaan kesepuluh adalah “Apakah tampilan Aplikasi Manajemen Keuangan KKL ini sudah cukup menarik?”.



**Gambar 4. 69 Diagram Hasil Kuisisioner Post Test Pertanyaan “Apakah tampilan Aplikasi Manajemen Keuangan KKL ini sudah cukup menarik?”**

29% responden menjawab sangat setuju, 42% menjawab setuju, 19% menjawab netral, dan 10% menjawab kurang setuju. Pertanyaan terakhir adalah “Apakah kecepatan mengakses Aplikasi Manajemen Keuangan KKL ini sudah cukup baik?”



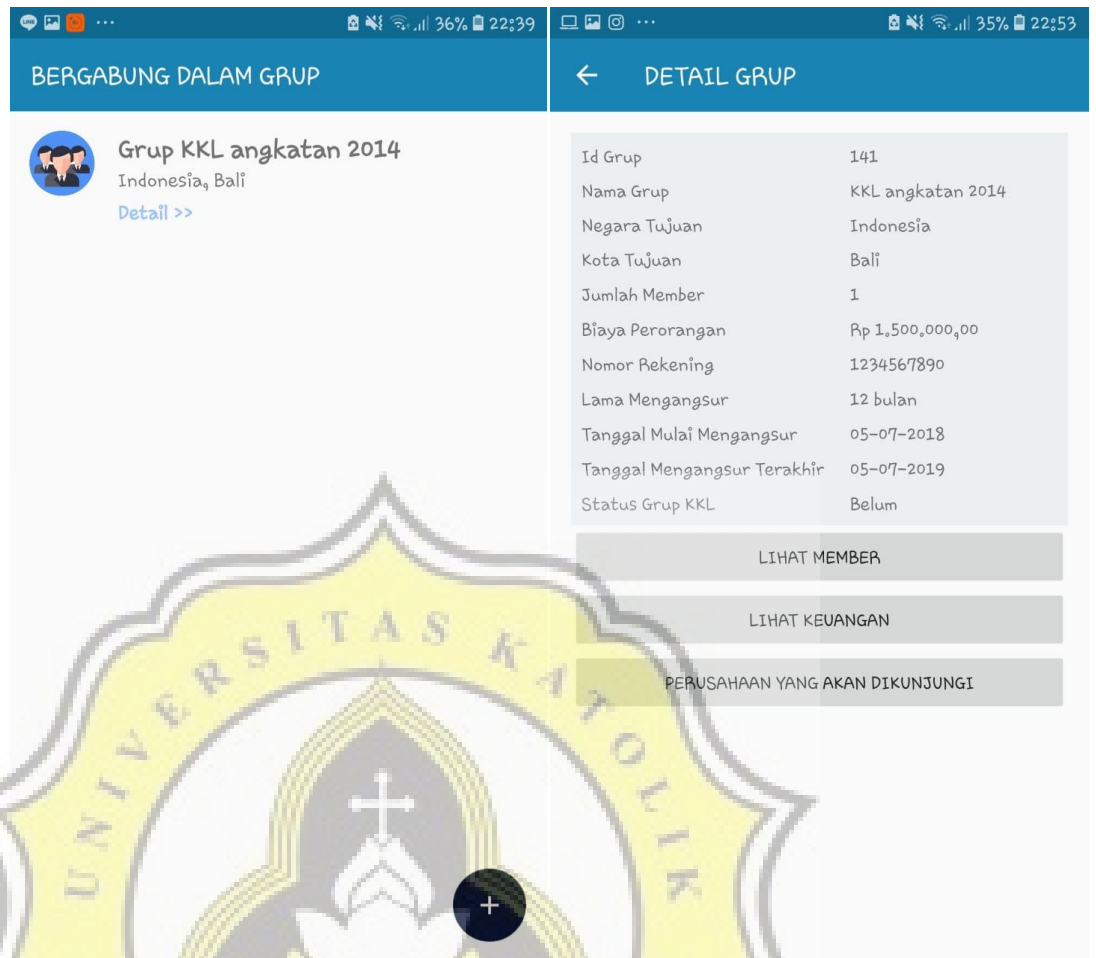
**Gambar 4. 70 Diagram Hasil Kuisioner Post Test Pertanyaan “Apakah kecepatan mengakses Aplikasi Manajemen Keuangan KKL ini sudah cukup baik?”**

Dari diagram diatas, diketahui bahwa 19% responden menjawab sangat setuju, 68% menjawab setuju, dan 13% menjawab netral.

#### **4.3.1 Testimoni Responden**

Selain kuisioner, ada juga testimony dari responden. Testimony didapatkan dari Made Wijaya Kusuma, Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Sipil Angkatan 2014. Responden tersebut sudah mencoba membuat sebuah grup KKL yang diberi nama “KKL Angkatan 2014”.





**Gambar 4. 71 Grup yang Sudah dibuat Made**

Selain itu responden juga sudah mencoba mengangsur angsuran.



**Gambar 4. 72 Angsuran yang Sudah dicoba**

Kemudian responden juga sudah mencoba fitur chat.



**Gambar 4.73 Chat yang Sudah dicoba**

Setelah mencoba responden tersebut memberikan testimony singkatnya mengenai pengalaman menggunakan aplikasi ini bahwa aplikasi ini sudah cukup baik dan membantu hanya saja tampilan perlu ditingkatkan.



**Gambar 4. 74 Testimoni Made Wijaya Kusuma, Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Sipil, Angkatan 2014**

Melalui hasil survei yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya “Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Keuangan untuk Penyelenggaraan Kuliah Kerja Lapangan (KKL)” dapat memberi dampak positif dengan membantu mahasiswa dalam merancang kegiatan KKL, terutama dalam hal mengangsur.